

HISTORIA

El descubrimiento de tecnologías en el ámbito de la electrónica y la computación fue el pasaporte para el nacimiento de la industria de los videojuegos. Lo que comenzó con un tímido experimento creado en un osciloscopio, hoy es un movimiento de enormes proporciones que rivaliza con la industria cinematográfica.

Desde el nacimiento de la Bagatelle, su evolución en las máquinas de *pinball* y los novelty games, pasando por las primeras recreativas de salón, las consolas y computadoras hogareñas, recorreremos la historia de la industria hasta nuestros días. Desde los pioneros hasta los más grandes logros.

Conocer la historia de nuestra pasión favorita es conocernos a nosotros mismos.

Los videojuegos

Es común asociar los videojuegos con entretenimiento para niños. Si es un adulto, suele ser considerado una persona inmadura. En ocasiones, se afirma categóricamente que un *gamer* es incapaz de relacionarse con el resto de la comunidad, y que jugar con máquinas altera la percepción de la realidad. La errónea idea de lo que son los videojuegos lleva al extremo de considerarlos impulsores de ciertos actos criminales.

Sin embargo, en su origen, los videojuegos no estaban orientados a los niños ni a las familias en general. Nacieron como producto de la investigación, por lo general en las mayores universidades de los Estados Unidos, donde no había niños que jugaran con estos extraordinarios inventos. Los equipos necesarios para computar la enorme cantidad de datos que necesita el más simple de los juegos sólo estaban al alcance de estudiantes y profesores. Costaban millones de dólares y ocupaban habitaciones enteras.

Cuando, finalmente, los videojuegos llegaron al público –en la forma de grandes máquinas recreativas dispuestas en bares y casinos–, pasaron algunos años hasta que se instalaron en los livings de los hogares estadounidenses; esto gracias a inventores y empresarios visionarios, que veían a los videojuegos como una gran oportunidad de negocio. Sólo entonces fueron accesibles para los pequeños de la casa.

Alcanzar esta instancia costó muchos años. Las máquinas por excelencia habían sido los *pinballs*, que arrastraban una mala reputación tras haberse convertido en el entretenimiento de los adultos que concurrían a los diversos antros –regenteados por mafiosos– durante los años de la Gran Depresión estadounidense, y jugaban y apostaban en estas llamativas máquinas. Los videojuegos llegaron para complementar a los *pinballs*, pero se contagiaron de la pésima reputación de estos.

La sociedad ya nunca dejó de considerar a los videojuegos como una actividad marginal. En nuestros días, los *gamers* todavía son vistos con desconfianza.

Este problema es reforzado por la gran mayoría de los títulos para adultos, que utilizan la violencia y el acto criminal como motivación para el *gameplay*.

Al tratarse, además, de una actividad lúdica que pocos comprenden, es común asociar al que juega con la inmadurez de espíritu. Esto daña seriamente a la industria, porque aleja a muchos nuevos jugadores y obliga a otros a abandonar uno de sus pasatiempos preferidos.

Es decir que, aún en pleno siglo XXI, la industria de los videojuegos debe soportar dos grandes inconvenientes: por un lado, el seguir teniendo mala reputación; por otro, ser menospreciada o, en el mejor de los casos, tratada con una indiferencia que no merece.



HISTORIA

Bagatelle

Antecedente histórico de los *pinball*. Se cree que estas mesas de juego con agujeros y clavos estratégicamente distribuidos tuvieron su origen en Francia, durante el reinado de Luis XIV. La idea surgió de una mesa de billar, más estrecha, con piezas de metal en un extremo. Desde el otro, el jugador tiraba bolitas de marfil (se dice que en total eran nueve) con la ayuda de un palo o taco. Poco más tarde, y con el fin de no perder tanto tiempo en acomodar las piezas caídas entre juego y juego, se las suplantó por clavos y se le agregaron huecos. De caer la bola en alguno de éstos, el jugador ganaba cierta cantidad de puntos, dependiendo del hueco. El hecho de tener en la mesa objetos fijos resultó de extrema importancia, dado que permitía el rebote de las bolitas, dando así más chances al jugador de llegar a las hendiduras de mayor puntaje.

En 1777, se llevó a cabo una fiesta en honor al Rey y su esposa en el *Chateau D´Bagatelle*. La atracción de la reunión fue una mesa de juego inclinada y sus tacos, a la que por entonces el Conde d´Artois –hermano del Rey– apodó *Bagatelle*. Luego de eso, el juego se hizo tan popular entre nobles y cortesanos que se esparció a lo largo y a lo ancho de Francia. Se dice que muchos de los soldados franceses que viajaban a los Estados Unidos para ayudar en la lucha libertadora contra los ingleses llevaban consigo sus mesas favoritas de Bagatelle, introduciéndolas así en el nuevo continente. Tan populares se volvieron en ese país, que una caricatura política de 1863 mostraba al presidente Abraham Lincoln jugando Bagatelle.



La evolución de la Bagatelle

En 1871, el inventor y empresario inglés Montague Redgrave –productor de mesas de Bagatelle con sede en Cincinnati, Ohio– ideó un revolucionario sistema de resortes conectados a un agarre, que desplazó definitivamente el uso de tacos en la Bagatelle (US Patent #115.357). Esta mejora, paso fundamental hacia el nacimiento del pinball, le permitió al jugador disparar la bola desde uno de los costados inferiores de la mesa, volviendo el juego mucho más amigable. Con el tiempo, las mesas de Bagatelle se fueron achicando cada vez más y las bolas se hicieron de vidrio –tiempo después, de metal–, pero la invención de Redgrave quedó tal y como él la ideó hasta nuestros días.



"Bagatelle", proveniente del italiano "bagatella", significa 'pequeñez decorativa'. Fue el resultado del esfuerzo por llevar a interiores juegos tales como el *Shuffleboard* o el mismo *Croquet*. Los juegos de mesa tuvieron su origen por el siglo XV, y de ahí pasaron por toda una serie de transformaciones que dieron fruto a muchos juegos populares en Europa (especialmente en Francia e Inglaterra), entre ellos la Bagatelle.

Los primeros años del pinball



El primer pinball operado a monedas, bautizado **Whiffle Board**, fue presentado en sociedad en el año 1930 por la compañía **Automatic Industries**. Aún conservaba mucha de la fisonomía de las bagatelle más modernas, con patas de madera que sostenían una pesada caja inclinada del mismo material y vidrio. Por pocos centavos, los jugadores podían lanzar la bola con un impulsor; la máquina contaba con un mecanismo que volvía a colocarla en posición. La Whiffle Board tuvo un éxito moderado.

La industria del pinball dio su verdadero salto a fines de 1931, con la producción del juego conocido como **Baffle Ball**, de David Gottlieb. Gracias a un diseño mejorado –tomado de una máquina conocida como **Bingo**, basada, a su vez, en la Whiffle Board– y a una buena campaña publicitaria, la existencia de esta máquina se expandió por todos los Estados Unidos.

En 1932, viendo la demanda de la Baffle Ball –Gottlieb no daba abasto para producir las máquinas, aun trabajando 24 horas–, Raymond Moloney introdujo al mercado la **Ballyhoo**, con un diseño mucho más colorido y el nombre de una popular revista de la época. Moloney fundó más tarde la firma **Bally Manufacturing Company**, en Chicago, Illinois, hoy famosa por ser una de las principales compañías dedicadas a la industria del pinball.

A partir de entonces, fue apareciendo una sucesión de máquinas similares, cada una con alguna mejora destinada a captar la atención de los jugadores de bares y casinos. Así nacieron la **Juggle Ball** (1932), de David Rockola –famoso por su línea de *jukeboxes* (gramófonos automáticos que se encuentran en locales públicos y funcionan con monedas)–, y **Contact** (1933), de **Pacific Amusements Co.** Contact fue la primera máquina que usó electricidad –selenoides– para impulsar la bola, y la primera que tuvo una campanilla eléctrica para producir sonidos. A partir de Contact, los pinballs basados en la gravedad fueron considerados obsoletos. Su constructor, Harry E. Williams, es conocido como el diseñador más prolífico de la historia de estas máquinas. Un año más tarde, en 1934, surgió el primer mecanismo automático de puntaje.





El término "pinball" surgió en 1932, cuando la compañía Mill anunciaba sus máquinas como "Pin Ball" en lugar de "Pin Games", el término utilizado hasta entonces.

La popularidad de estas máquinas aumentó entre mediados y fines de la década del 30, posiblemente por la necesidad de entretenimiento barato para la población, que por entonces sufría la Gran Depresión.

TILT

Muchos de los operadores de aquel entonces premiaban a aquellos que lograban un buen puntaje, lo que llevaba a hacer trampa levantando y sacudiendo las mesas de pinball. Así fue como, en 1935 –y de la mente de Harry E. Williams, fundador de **Williams Manufacturing Company**– surgió un mecanismo-alarma que determinaba cuán fuerte se podía sacudir una mesa. Desde ese momento, los pinballs contaban con dos de estos mecanismos: uno para medir el movimiento de izquierda a derecha, y otro para medir cuánto se bajaba o se levantaba la mesa. A la cuenta (configurable) de 1 a 3 llamadas de atención, el juego terminaba.



Los primeros años del Pinball: La mafia de los pinball

Hasta este momento, y con la inclusión del **tilt** en las máquinas de pinball, el éxito de la jugada dependía, en gran parte, de la suerte del jugador. Había poco y nada de destreza en la mezcla. Esto llevó a muchos casinos –por ese entonces, manejados por la mafia– a hacer un tipo de máquinas a las que llamaron **pay-outs**, una mezcla de pinball y apuestas. Las autoridades, en plena guerra contra la mafia, comenzaron a ver con ojos crítico a los pinball, asociándolos con las apuestas ilegales.

La "guerra contra los pinballs" no tardó en recorrer los EE.UU. Estado tras estado, comenzaron a prohibir las máquinas de *pay-outs* y, junto con ellas, los pinballs en su totalidad. Las máquinas se tiraban al mar, se quemaban, se destruían. Sólo en Nueva York se confiscaron y destrozaron 3.000 pinballs en tres semanas. Los desechos de metal fueron donados al gobierno, por entonces en lucha contra los nazis.

Del azar a la destreza

David Gottlieb sabía que para legitimizar los pinballs necesitaría probar, de alguna manera, que la destreza del jugador cumplía un rol de vital importancia; es decir, que el azar no tenía que ver con su invención. Así, luego de seis años, en 1947, **Harry Mabs**, un ingeniero que trabajaba bajo sus órdenes, agregó una innovación que cambiaría el mundo de los pinballs para siempre: seis palancas laterales que los jugadores podían usar para propalar la bola hacía arriba, antes de que saliera de juego. Entusiasmado, Gottlieb llamó a estas palancas ***flipper bumpers***. El primer pinball que incluyó *flippers* fue *Humpty Dumpty*, una mesa inspirada en el cuento *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), de Lewis Carroll. **Harry Williams** no tardó en imitar el diseño de Gottlieb. Todos los siguieron. Luego, el diseño evolucionó hasta el que conocemos hoy en día. Los *flippers* fueron cambiando de lugar hasta ubicarse en la base de la mesa. Fue allí cuando se descubrió que ese era su mejor uso: los jugadores podían mantener la bola en juego todo lo que su destreza se los permitiera, sumando puntos. La destreza lo era todo.

La caída de los pinballs

Durante los años 50 y 60, fueron pocas las innovaciones en las máquinas de pinball. Gottlieb llevó siempre la delantera en ventas y popularidad, seguido por Williams y **Bally** (en ese orden). Fue a mediados de los 70, con la llegada de los microprocesadores y los circuitos impresos, que comenzó una nueva era en la industria. La primera máquina que agregó efectos de sonidos complejos, voz y luces estrambóticas fue *Hot Tip*, de Williams. El cambio le sentó bien a la industria, y Bally no tardó en imitar a Williams.

Pero el boom de los recreativas de los 80 firmaron el final del éxito de los pinballs. Juegos como *Pac Man, Galaxian, Asteroids* y *Donkey Kong*, entre muchísimos otros, eran demasiado tentadores para los jugadores, que terminaron por abandonar su pasión por los pinballs. Gottlieb, Williams y Bally siguieron fabricando tímidamente máquinas de pinball mientras desarrollaban muchísimas recreativas, que era donde estaba el dinero.

Durante los 90, la industria tuvo un claro renacimiento de la mano de la era digital. Fue durante esta época que se vieron las mejores y más recordadas máquinas de todos los tiempos. Lamentablemente, con la muerte de las recreativas y de los salones de arcade en manos de las consolas hogareñas, hoy los pinballs son una especie en extinción.

El único fabricante activo de mesas de pinball, en 2008, es **Stern Pinball**, del estado de Illinois (Estados Unidos de América).



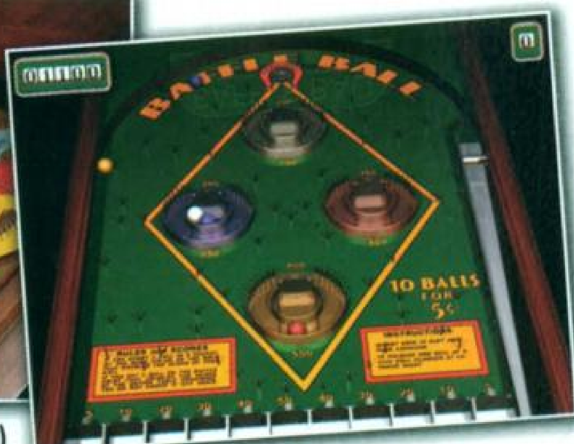
Evolución gráfica de los pinball



BAGATELLE (1871)



WHIFFLE BOARD (1930)



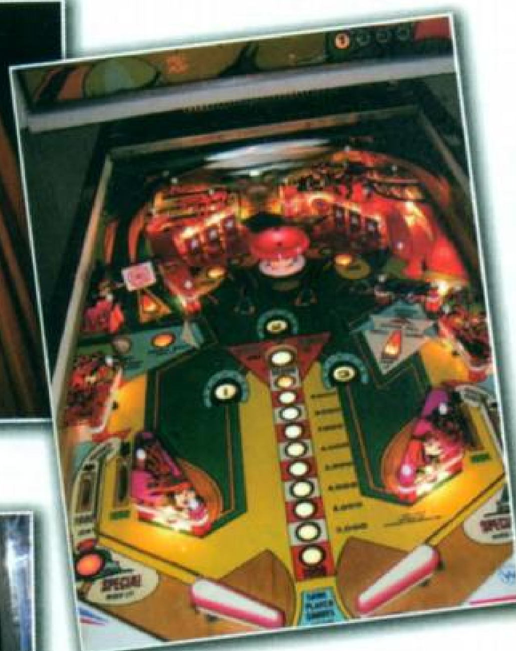
BAFFLE BALL (1931)



CONTACT (1933)



HUMPTY DUMPTY (1947)



HOT TIP (1977)



INDIANA JONES (1993)

Novelty Games

Históricamente, los primeros dispositivos operados por monedas no fueron los *pinballs*, sino los *novelty games*, los antecesores más directos de los videojuegos. El término *novelty games* (juegos de novedad) se refiere a todas aquellas máquinas recreativas que no son ni un *pinball* ni un videojuego. Generalmente son mecánicas o electrónicas, y se manejan mediante atípicos dispositivos de control. Ejemplos conocidos son el **metegol**, la **grúa** (para sacar muñecos) y las mesas de **tejo** (también conocidas como *air hockey*). Existen y existieron muchas más, con diferentes diseños y objetivos. Tiros al blanco mecánicos, hockey y béisbol de mesa y los famosos **whac-a-mole**, entre muchísimos otros.

Los primeros *novelty games* que funcionaron a monedas fueron masivos a comienzos de 1940, en los Estados Unidos, y eran bastante prehistóricos en comparación a los actuales. Funcionaban exclusivamente por medios mecánicos, sin el uso de la electrónica. El mismo **Gottlieb** había inventado, antes del *pinball*, una de estas atracciones, llamada **Husky Grip**, que no era otra cosa que un dispositivo que medía la fuerza de los usuarios.

Para los años 60, estas atracciones se volvieron mucho más sofisticadas, al punto de contar con luces parpadeantes, gabinetes atractivos y complejos mecanismos (que hasta ofrecían colisiones y tableros de puntajes).

En la actualidad, los *novelty games* gozan de buena salud, siendo una de las tantas atracciones en las ferias ambulantes, parques de diversiones y salones de recreativas. Es usual que estos juegos premien al jugador con *tickets*, que luego son canjeables por diferentes ítems (a mayor cantidad de *tickets*, mejor es el premio).

Dado que los *novelty games* fueron los primeros juegos en funcionar con monedas, y son los que guardan más similitud con los **arcades**, se los considera el antecedente más directo de los videojuegos.



Chicago Coin Speedway

A pesar de lucir como el gabinete de un videojuego, **Chicago Coin Speedway** no lo es. Es el perfecto ejemplo de por qué los *novelty games* son el antecedente más directo de las recreativas. Utilizando una proyección en la pantalla y un modelo a escala físico de un auto de carreras, el usuario debía seguir la ruta esquivando las imágenes proyectadas. Incluso tenía "detección de colisiones": cuando el coche chocaba contra algo, daba vueltas simulando un accidente.



Shoot the Bear

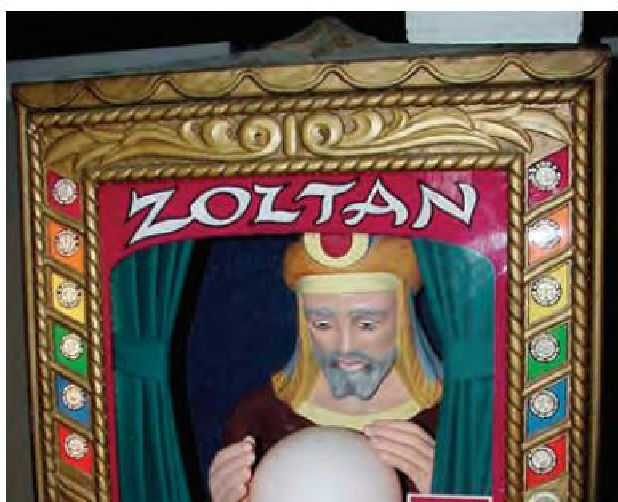
Usando objetivos sensibles a la luz y un rifle conectado a una máquina, el jugador podía disparar a los objetos en movimiento en una pantalla mecánica (no de video). El rifle disparaba pequeños haces de luz que, cuando se encontraban con los objetivos, lograban hacer colisión.



Mutoscopio

Un visor de imágenes en movimiento que se dio a conocer a mediados de los años 20, en los Estados Unidos. Generalmente, contenía un reel con 850

imágenes, y una luz que se encendía y permitía su visión durante un tiempo limitado. Al finalizar la sesión, la luz se apagaba y el usuario debía ingresar otra moneda. Se podían ver imágenes de guerra, vaqueros, históricas o sexuales.



Prophetron Zoltan Fortune Teller

Fabricado en 1969, este tipo de máquinas leía la fortuna del usuario a cambio de una moneda. Fueron muy populares en los parques de diversiones estadounidenses. **Zoltan** se pudo ver en la película *Big (Quisiera ser grande)*, de **Tom Hanks**, en 1988.

Rockolas

Otro antecedente de los juegos operados por monedas (o *coin-ops*), que cimentó el camino para la llegada de los arcades, se encuentra en las **rockolas** (o *jukebox*). Las rockolas son máquinas de música automatizadas que permiten la selección y reproducción de un tema musical.

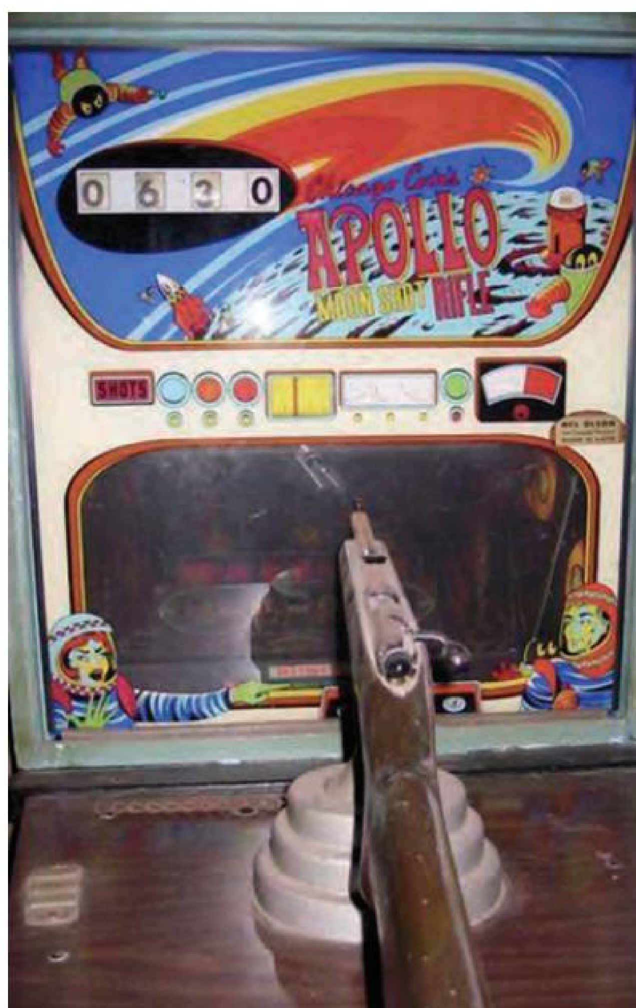
Si bien existieron muchos antecedentes de las rockolas, las primeras –propiamente dichas– se dejaron ver en los Estados Unidos alrededor de 1930. A fines de los 50 y durante todo 1960 y 1970, las rockolas fueron muy populares en los EE.UU., y se encontraban en todos los bares y restaurantes.

Con el tiempo, y como era de esperarse, se fueron refinando. Actualmente funcionan o bien con CD (cada vez menos) o con un banco de temas en formato MP3, con selector en video con pantalla táctil, junto a otras innovaciones.

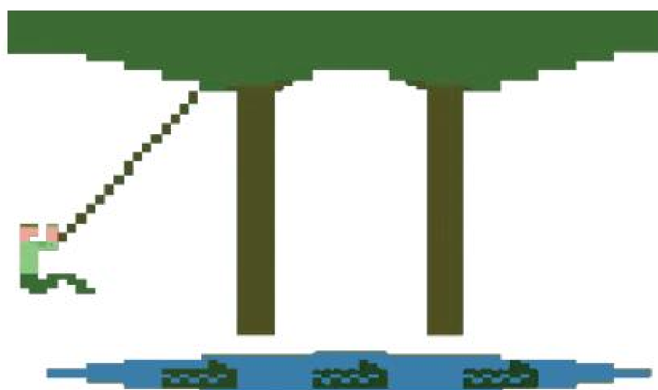
Antecedentes

Es importante notar que sin la existencia de estos antecedentes, como les llamamos, la historia de los videojuegos podría haber sido muy diferente. Los *pinballs*, *novelty games* y *rockolas* no son sólo una curiosidad dentro de esta enciclopedia. Sin ellos, la gente no hubiese entendido el concepto de máquinas lúdicas operadas por monedas, y *Pong*, el juego que lo comenzó todo, podría no haber existido o no haber tenido cabida dentro de bares y centros de recreación (terreno que había sido ganado por estos antecedentes).





Atari 2600
(Atari VCS)





El **Atari 2600** vio la luz en octubre de 1977 con el nombre de **Atari VCS** (Video Computer System). Fue la primera consola popular que basó su sistema en un procesador y juegos que venían en cartuchos, mientras que hasta ese momento las consolas incluían los juegos grabados directamente en el hardware, como en el caso de PONG, en el que solo se podía jugar al… PONG.

Recién en el año 1982 recibió la denominación *Atari 2600* al salir a la venta el **Atari 5200**, el cual fue un fracaso rotundo, debido especialmente a su pésimo control, dándose de baja tan solo dos años después.

A pesar de sus ventajas, el **Atari 2600** no fue un éxito inmediato. En 1977 solo vendió 250.000 unidades y en 1978 logró vender 500.000 de las 800.000 que estaban en producción. Las cuentas no cerraban y produjo enormes pérdidas a Atari y Warner. Esto provocó que **Nolan Bushnell**, el fundador de Atari, abandonara la empresa en ese mismo año. Suponemos que después de eso debe haber querido practicarse un ***harakiri*** con su joystick, ya que a fines de 1979 la popularidad del 2600 creció de manera explosiva, siendo el regalo navideño por excelencia, llegando al millón de unidades vendidas.

En 1980, Atari la pegó de lleno comprando los derechos de un juego conocido por todos, y que era furor en ese tiempo, el **Space Invaders** de Taito. Esa fue la primera vez que alguien vendía los derechos de un juego. En ese año la gente compraba la consola solo para jugar a Space Invaders, llevando la venta en 1980 a dos millones de unidades.

Solamente por la ganancia de los cartuchos, Atari facturó más de 100 millones de dólares mientras que el creador del juego, **Rick Mauer**, recibió solo 11.000 dólares. Ni qué decir que Rick no volvió a diseñar un juego para Atari. Las ganancias totales ese año superaron los dos mil millones de dólares. En los siguientes dos años volvió a duplicar las ventas, llegando a ocho millones de consolas vendidas en 1982.

A causa de los malos tratos y a la cláusula de anonimidad impuesta por Atari, muchos de los programadores abandonaron la compañía fundando sus propias empresas de software para la 2600. Atari intentó impedirlo, demanda de por medio, pero tuvo que volver a su cueva con la cola entre las patas.

En 1983 surgieron muchas compañías de software para la 2600, lo que llevó a una inundación de juegos de pésima calidad, Atari por su cuenta colaboró en esta negra hora sacando con bombos y platillos juegos que resultaron terriblemente malos, como **E.T. el extraterrestre**.

En 1986 se lanzó a la venta una nueva 2600 que solo cambiaba su aspecto externo y su costo de producción, haciéndola asequible para más gente. Atari y varias compañías siguieron desarrollando juegos hasta el año 1990, donde ya la viejita consola estaba dando señales de cansancio.







Especificaciones

CPU: 1.19 MHz MOS Technology 6507
Procesador de Audio y Video: TIA. Resolución máxima 160 x 192 pixeles, 128 colores máximo, sonido de 2 canales.
RAM: 128 bytes (algunos cartuchos incluían algo de RAM).
ROM: 4 Kb. como máximo en los cartuchos.
Controles: Normalmente venían con dos joysticks o dos trackballs.
Salida: televisor color o blanco y negro por salida RCA.



La receta para el éxito

Aunque hoy en día las características de la 2600 nos parezcan irrisorias, fueron un gran avance en su época. Nunca tanta tecnología estuvo al alcance del jugador casero.
El CPU de nuestro amiguito era un procesador de 8 bits que funcionaba a 1,19 MHz… si, MHz. Poseía una capacidad máxima de 8 Kb de memoria ROM, pero de igual manera los juegos venían como máximo de 4 Kb. El costo de las memorias eran tan elevado que no rendía gastar más de esa cantidad por juego.
La RAM que manejaba era de 128 bytes para contener los datos del juego y del mundo. Sí, ¡128 BYTES!
Los gráficos estaban limitados a dos sprites simultáneos en pantalla, de manera que para mover más tenían que teleportar esos dos por la pantalla en rápida sucesión para imitar la presencia de otros sprites. Claro ejemplo de ello son los fantasmas de Pac-Man.
A pesar de poseer solo dos canales para el sonido, todavía resuenan en los oídos de los más viejitos que viciaron con la 2600 las fantásticas melodías de antaño, con sus bips y blops. Incluso en 2002 un artista sacó a la venta un cartucho que permite usar la 2600 como un sintetizador y máquina de ritmos.
Las bajas especificaciones de la 2600 obligaron a los programadores a ingeniárselas para obtener los resultados que querían. Lo que fue beneficioso para los jugadores, ya que al no tener gráficos ni sonidos tenían que *concentrarse exclusivamente en la jugabilidad* para poder vender.
La 2600 fue dada de baja oficialmente en enero de 1992, por lo que tuvo la vida útil más longeva de cualquier consola que haya existido. Fueron quince años en los que se vendieron más de 40 millones de unidades y se desarrollaron más de 900 juegos. La Atari 2600 se sienta en el trono de las consolas más exitosas de todos los tiempos.







PlayStation

Primera consola de videojuegos creada por **Sony Computer Entertainment** hacia fines de 1994. Si bien no fue el primer sistema en utilizar el formato CD-ROM para el almacenaje de juegos, fue el primero que lo hizo con éxito. La **PlayStation** pertenece a la quinta generación de consolas (32 bits), y la fuerte influencia que tuvo en las generaciones siguientes es indiscutible.

Los antecedentes de la consola de Sony nacen a mediados de la década del ochenta, cuando la empresa japonesa **Nintendo** llevaba a cabo un proyecto para utilizar un sistema de CD-ROM en su **SNES**. La tecnología del momento no era suficiente, por lo que encargó el desarrollo de una nueva tecnología a Sony (CD-ROM/XA, formato que estaba siendo desarrollado en paralelo por la empresa holandesa **Philips**). Años más tarde, Nintendo revisó el contrato inicial y advirtió que este le daba a Sony el control total de los títulos desarrollados con su tecnología, y sumando el fracaso del **Sega CD** de su competidor directo, decidió cancelarlo en junio de 1991. Nintendo se aliaría con Philips posteriormente para continuar el proyecto.

Sony detuvo las investigaciones ante la noticia, pero tiempo después reinició sus actividades, impulsado por el entonces jefe del laboratorio electrónico, **Ken Kutaragi**, esta vez orientadas a la creación de una consola propia. La empresa había invertido una importante cantidad de dinero y tiempo en el proyecto, por lo que decidieron continuar el desarrollo del



KEN KUTARAGI "El padre de la PlayStation."

formato. Posteriormente, Sony tuvo que enfrentar demandas legales de Nintendo por esta decisión. Fue recién en el año 1993 cuando pudieron llegar a un acuerdo, y Sony continuó con el desarrollo de su propia consola.

La PlayStation llego a los hogares nipones en diciembre de 1994, y ocho meses después al resto del mundo. Contaba con un importante catálogo de juegos y accesorios a la hora de su lanzamiento, lo que le aseguró un éxito considerable por ser una nueva empresa en el mercado.

A medida que los desarrolladores se mostraron beneficiados por la consola, la cantidad de juegos au-

mentó, y la consola comenzó a posicionarse. Incluso logró competir fuertemente con la **Nintendo 64** (la última consola que utilizó cartuchos) gracias al desarrollo del **Dual-Shock**, una versión mejorada del control de PS que incluía dos sticks analógicos y un mecanismo de vibración integrado. Para marzo de 2006, las ventas totales superaban los 102 millones de unidades. Fue la primera consola en alcanzar semejante cifra.

Versiones

Sony desarrolló una versión modificada llamada **Net Yaroze**, que costaba considerablemente más que una PlayStation común pero incluía un paquete de Herramientas de Desarrollo de Juegos. Este paquete permitía a pequeños estudios o desarrolladores crear juegos para la consola sin la necesidad de adquirir el kit completo de Desarrollo (que suponía una importante inversión). Sin embargo, las capacidades de esta versión eran limitadas y no era posible compilar los juegos de manera independiente.

Si bien la versión original de la consola logró mantenerse estable por varios años, sufriendo sólo ligeras modificaciones, Sony decidió desarrollar una segunda versión más compacta y económica de la PlayStation: La **PSOne**. Esto permitió aumentar la vida útil de la consola más de cinco años (incluso con su sucesora, la **PS2**, en el mercado), hasta que finalmente Sony interrumpió su producción en 2006.



Modchips

Un factor decisivo para el éxito de la consola fueron los diversos *modchips* (chips de modificación) que se desarrollaron de manera ilegal y se instalaban dentro de la PlayStation de manera sencilla. Estos chips permitían a los usuarios reproducir cualquier CD en la consola, sin importar la región ni las restricciones de seguridad. Esto posibilitó la reproducción de copias de juegos grabadas en cualquier CD. Durante el mismo período, una gran cantidad de grabadoras de CD llegaron al mercado masivo. La combinación de estos dos factores despertó una explosión de piratería alrededor del mundo. Sony no tenía herramientas suficientes para contrarrestar este efecto y decidió comenzar una fuerte campaña contra la piratería que aún sigue vigente.

Pero no sólo fueron los usuarios los beneficiados por estos *modchips*, sino también los desarrolladores que querían experimentar con la consola. La nueva flexibilidad del sistema permitía a usuarios más avanzados la posibilidad de instalar y utilizar sistemas GNU de desarrollo (entre los que se destaca **PSX Linux**) de manera libre y gratuita. Esto dio lugar a una ola de juegos no-oficiales desarrollados por estudios independientes.

Juegos más vendidos

Gran Turismo fue el juego más vendido en la historia de la consola, con más de 10 millones de unidades; seguido de cerca por *Final Fantasy VII* con 9,8 millones; y *Gran Turismo II, Tomb Raider II* y *Metal Gear Solid*, con 10, 9 y 8 millones respectivamente.

Especificaciones técnicas

Fabricante: Sony Computer Entertainment.
CPU: SGI R3000A (33,8688 MHz).
GPU: Motor 3D GTE (66 MIPS) integrado en el CPU. Motor 2D separado.
Memoria: 2MB centrales, 1MB de video.
Sonido: SPU de 24 canales (44.1 Khz.)
Unidad de CD-ROM: XA mode 2 compliant. 2x de velocidad de lectura.
Tarjeta de Memoria externa: EEPROM de 128 KB.
Puerto de video: multi A/V.
Dimensiones: 17 x 6 x 18,8 cm.
Lanzamiento: 3 de Diciembre de 1994 en el Japón, 9 de Septiembre 1995 en los EE.UU.
Dos puertos de mando.
Dos ranuras para tarjetas de memoria.
Puerto Serie.



Sony PlayStation 2

La **PlayStation 2** es la segunda consola fabricada íntegramente por la compañía **Sony Computer Entertainment**, subsidiaria de entretenimiento digital de **Sony Corporation**. Fue lanzada por primera vez en el Japón en marzo de 2000, pero llegó a tierras occidentales recién en el mes de octubre de ese mismo año.

La **PS2**, como se la conoce amigablemente, compite dentro de su generación con las consolas **Xbox**, de Microsoft; **GameCube** de Nintendo; y **Dreamcast**, de Sega. Hacia diciembre de 2007, continúa siendo la consola más vendida en la historia, alcanzando la extraordinaria cifra de 120 millones de unidades distribuidas para su venta. Se convirtió, además, en la segunda consola en superar la barrera de los 100 millones, después de la **PlayStation**, su predecesora.
La consola ya mostraba signos de gran éxito en ventas desde los primeros días de su lanzamiento, gracias a la gigantesca base de usuarios que heredó de la ultra exitosa PlayStation original. En su primer fin de semana de ventas en el Japón, la PS2 vendió la friolera de 900.000 unidades. Por esos días era casi imposible hacerse con una de estas consolas, por lo que muchos recurrían a las subastas por Internet. A su estreno en Occidente, la consola se vendía por unos US$ 300. En el año 2007 se la podía adquirir por US$ 129.
Durante la sexta generación de videojuegos, la PS2 fue la consola más popular de todas, superando masivamente a la Xbox y a la GameCube, sus competidoras más directas. Algunas de las claves de su éxito, a pesar de contar con algunas características técnicas inferiores con respecto a la competencia, fue la masiva cantidad de juegos a disposición del jugador, de cualquier género y para todos los gustos, y a la gran cantidad de seguidores que heredó de la PlayStation original, que ya se las había arreglado para abrazar una cantidad de franquicias exitosas como *Grand Theft Auto*, *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Winning Eleven*, *Resident Evil* y *Gran Turismo*, entre otras.
En el año 2004, Sony anunció la salida de un nuevo modelo de PS2 en formato slim, mucho más delgado, pequeño y liviano que el original. El nuevo modelo, rebautizado como **PStwo**, reemplazó al anterior y comenzó a venderse en noviembre de ese mismo año. La respuesta del público fue, una vez más, masiva. Las revisiones en el hardware de la consola continuaron hasta julio de 2007, fecha en que Sony anunció el último cambio en la consola hasta ese momento, reduciendo su peso en unos 300 gramos.

Quizás el único punto débil de la consola haya sido la falta de un servicio de juego online más desarrollado, como el *Xbox Live* de la consola de Microsoft.
Hacia el año 2007, la PS2 era la única consola de la sexta generación que continuaba en vigencia, distribuyendo unidades y lanzando nuevos títulos.



Datos curiosos

• Hacia fines de 2006, la PS2 contaba con una cantidad exacta de 8.571 títulos lanzados en todo el mundo, contando exclusividades para los territorios asiático, americano y europeo.

• *Grand Theft Auto: Vice City*, desarrollado por **Rockstar North** y lanzado en octubre de 2002, es el título mejor vendido de la consola, con 13 millones de unidades.

• En el año 2002, Sony lanzó el kit Linux para su PS2, que incluía teclado y mouse USB, un adaptador VGA, un rígido de 40 GB, y un disco con el sistema operativo para transformar la consola en una PC hecha y derecha. Eso sí: la lectora de DVD de la consola quedaba inutilizable para evitar copias ilegales de los juegos. Cuando el kit Linux fue agotado, Sony abandonó su distribución oficial.





DualShock 2

El **DualShock 2** es el sucesor directo del DualShock original para PlayStation, que a su vez había sido precedido por el **Dual Analog Controller**. A simple vista, el DualShock 2 no presenta ninguna diferencia sustancial con su predecesor, salvo por el peso –más liviano–, su color negro y la sensibilidad a la presión en la mayoría de sus botones. Además, cuenta con dos niveles más de vibración que el DualShock original. Los botones L2 y R2 son un poco más grandes también. La razón por la que Sony decidió no realizar un cambio drástico en el diseño del control para PS2 fue que los gamers ya estaban acostumbrados al original.

Accesorios para todos

La PlayStation 2 cuenta con algunos accesorios en su haber que podrían tildarse de "comunes", como el disco rígido removible, esencial para jugar Final Fantasy XI, por ejemplo; el control remoto; las tarjetas de memoria o **Memory Cards** para salvar las partidas; el adaptador de red para jugar juegos online; y el famoso *multitap*, que sirve para expandir los puertos disponibles para el control a cuatro.
Los accesorios que más captaron la atención fueron las guitarras para la serie *Guitar Hero*; el control en forma de sierra eléctrica para *Resident Evil 4*, manchado de sangre y todo; y el *EyeToy*, una cámara digital similar a una webcam que se utiliza en algunos juegos para detectar los movimientos del jugador.

Especificaciones técnicas **(revisión 2007)**

Fabricante: Sony Computer Entertainment.
CPU: Emotion Engine (299 MHz) – 64 bit/128 bit.
Memoria: 32 MB RDRAM.
Ancho de banda del bus de memoria: 3.2 GB por segundo.
GPU: Graphics Synthesizer (147 MHz).
Memoria de video: 4 MB DRAM.
Pixel Pipelines: 16.
Resolución de salida de video: variable de 256 x 224 a 1280 x 1024 píxeles.
Salida de sonido: Dolby Digital 5.1, DTS.
- Lectora CD-ROM de 24x y 4x para formatos DVD.
- 2 puertos para controles.
- 2 puertos para Memory Cards.
- Módem integrado.
- Disco rígido integrado.
- Puerto IEEE 1394.
- Puerto de control remoto infrarrojo.
- 2 puertos USB (1.1).



Microsoft Xbox 360



La **Xbox 360** es la segunda consola de videojuegos fabricada por la compañía **Microsoft** y pertenece a la séptima generación de sistemas. Sus competidores directos son la **PlayStation 3** de Sony y la **Wii** de **Nintendo**.

El desarrollo del sistema comenzó en el año 2003. Durante esta etapa, la consola fue rebautizada de varias maneras: Xbox 2, Xenon, Xbox Next, NextBox, etc. Ese mismo año, la compañía **ATI** se unió para fabricar la unidad de procesamientos gráficos de la consola (GPU), e **IBM** su procesador principal de triple núcleo.

Microsoft promocionó el lanzamiento de la consola durante todo el año 2005 a través de diversas campañas de publicidad viral en Internet. La consola fue presentada al público por primera vez el día 12 de mayo de 2005, en un gran evento emitido por la cadena musical **MTV** y conducido por el actor Elijah Wood. Recién el 22 de noviembre de ese mismo año, la **X360** se puso a disposición del público masivo de los Estados Unidos presentando un control rediseñado, a diferencia del criticado modelo anterior de la **Xbox** original. Los lanzamientos oficiales en Europa, Asia y otros países se produjeron en las semanas subsiguientes, convirtiendo a la X360 en la primera consola en lanzarse casi de manera simultánea en las tres regiones más importantes del mundo.

Una de las máximas ventajas de la X360 por sobre sus competidores directos fue el haber sido estrenada con un año de antelación. Esta decisión le generó una base inicial de usuarios más sólida, una cantidad más amplia de títulos disponibles, exclusividades y una rápida adhesión de compañías desarrolladoras que morían por poner sus manos en un sistema de la nueva generación de consolas cuanto antes. Con el tiempo, Microsoft se animó a lanzar la plataforma **XNA** de desarrollo de videojuegos. Esta poderosa herramienta llegó para facilitar el trabajo de las compañías y fue recibida con gran entusiasmo. En la conferencia **QuakeCon 2005**, John Carmack expresó que la X360 "tiene el mejor entorno de desarrollo que haya visto en una consola".

Hacia fines del año 2007, la X360 era la consola de la nueva generación que mayor cantidad de videojuegos había vendido gracias, en gran medida, a los títulos *Gears of War* y *Halo 3*. Todas las unidades fueron agotadas el día de su lanzamiento, a excepción de la región del Japón, en donde la consola era menos popular. Hacia septiembre de 2007, la consola alcanzaba la cantidad de 13.4 millones de unidades vendidas en todo el mundo.





Xbox Live

Xbox Live es el servicio en línea de la consola, cuyo origen se remonta a la Xbox original. Todas las consolas pueden conectarse de manera gratuita al servicio **Xbox Live Silver**, con acceso a creación de perfiles, chateo, comunicación por voz y video, y acceso a **Xbox Live Arcade** –para la descarga de juegos casuales– y **Mercado** –para videos, demos y trailers–.

Xbox Live Gold es pago, pero permite disfrutar del componente multiplayer de los juegos además de ofrecer lo mismo que el servicio Silver. En los Estados Unidos, Xbox Live Gold tiene un costo anual de US$50.

Algunos contenidos de Xbox Live requieren de un pago adicional, que se realiza a través de los **Microsoft Points**. Estos puntos se obtienen en forma de tarjetas prepagas o mediante el abono por tarjeta de crédito.



Especificaciones técnicas (última revisión 2007)

Fabricante: Microsoft
CPU: Tri-Core Xenon 3.2 GHz, 1 MB Caché L2
GPU: ATI Xenos 500 MHz, 10 MB DRAM
Memoria: 512 MB GDDR3
Soporte HD: 16:9, 720p y 1080p.
Audio: 48 KHz 16-bit.
- Lectora 12x DVD-DL, DVD, CD.
- Soporte para 4 controladores inalámbricos o alámbricos.
- Almacenamiento: HDD 20 GB.
- Tarjetas de memoria de 64, 256 y 512 MB.
- 3 puertos USB.
- Ethernet de 100 Mbit.
- Retrocompatible con una enorme cantidad de juegos de Xbox.



Periféricos y accesorios

La X360 ofrece algunos accesorios para destacar que se venden por separado. El más llamativo de todos es la **lectora HD-DVD**, que se conecta a través de un puerto USB y sólo se utiliza para la reproducción de películas de alta definición; no para juegos. Hacia fines de 2007, se la vendía por US$179, y además es compatible con PC. Otro accesorio es el **Messenger Kit**, un pequeño teclado que se conecta al controlador y resulta imprescindible para las sesiones de chateo. La **Xbox Live Vision** es una cámara web para las sesiones en video que también ofrece funcionalidad en algunos juegos. Otros accesorios disponibles son: controles remoto, discos rígidos de 20 y 120 GB, tarjetas de memoria, adaptadores wireless y más. Las **Faceplates** son carcasas frontales desmontables de la consola, que pueden intercambiarse y vienen con diseños temáticos que se venden por separado.

Ediciones a la venta

Xbox 360 Arcade: Incluye control inalámbrico, tarjeta de memoria de 256 MB, salida HDMI y 5 juegos de Live Arcade. Esta versión reemplaza al modelo Core, ya discontinuado. Precio de venta (EE.UU.): US$279.99 (a fines de 2007).

Xbox 360 Premium: Igual a la Arcade, con la diferencia de que está equipada con un disco rígido removible de 20 GB y headset. Precio de venta (EE.UU.): US$349.99 (a fines de 2007).

Xbox 360 Elite: Equipada con disco rígido de 120 GB y cable HDMI. A diferencia de las anteriores, la consola, el control y el headset son de color negro. Precio de venta (EE.UU.): US$449.99 (a fines de 2007).

Microsoft también ofrece ediciones especiales de su consola, como la **Halo Special Edition**, o la edición basada en **Los Simpsons** con motivo del estreno de su película, en 2007.

Nintendo Wii



El quinto sistema de videojuegos en las filas de la compañía nipona, perteneciente a la séptima generación de consolas. La **Nintendo Wii** fue lanzada oficialmente el 19 noviembre de 2006 en el territorio americano. Con una política de desarrollo enfocada hacia el *jugador casual*, priorizando la experiencia de juego antes que la calidad técnica, la consola se las arregló para generar la máxima atención, entre expectativas y escepticismo, antes de su llegada al público.

Desde su estreno en bateas, la **Wii** tuvo que lidiar frente a monstruos ultra avanzados y poderosos como la **Xbox 360** y la **PlayStation 3**. Su innovación en los controles de la mano del *Wii Remote*, un accesorio de dos partes –el control remoto más el *Nunchuk*– que funciona con sensores de movimiento, la ayudó a ganarse un lugar entre los más poderosos, disolviendo todas las dudas generadas. El *Wiimote*, como se lo conoce comúnmente, permite el agregado de accesorios como el *Wii Wheel* –un soporte de volante de autos– y el *Wii Zapper* –un soporte para convertirlo en pistola–, entre otros.

Hasta poco antes de su lanzamiento oficial, la consola era conocida bajo el nombre clave **Revolution**. "Entonces queríamos algo que fuese corto, directo al grano, fácil de pronunciar y distintivo", decía **Reggie Fils-Aime**, presidente de Nintendo de América. Y así fue como nació **Wii** –que es una palabra que se pronuncia en todo el mundo de la misma manera y en inglés es similar a "we" (nosotros)–. Nintendo rápidamente expresó que se debe referir a ella como Wii, y no como **Nintendo Wii**.

La Wii fue presentada en público por primera vez en la convención de videojuegos E3 del año 2005. Pero el concepto general ya había nacido en el año 2001, momento en que la **GameCube** recién era presentada en público.

La consola introdujo el servicio **Virtual Console**, que permite al jugador la descarga de una enorme lista de videojuegos de sistemas como **NES**, **SNES**, **N64** y **Sega Genesis**. Los juegos se descargan abonando una suma de dinero, y la mayoría de ellos soporta tanto al Wiimote como al controlador clásico o al mando de GameCube. Otra característica integrada fue **WiiConnect24**, un servicio que permite funcionalidades diversas, como actualizaciones y comunicaciones a través de Internet mientras el sistema se mantiene en estado de espera.

Gracias a su moderado precio de venta al público y su original propuesta, la Wii, **en tan sólo un año de vida**, logró superar las ventas de sus dos grandes competidores, **Microsoft** y **Sony**. Se considera la consola que abrió el mercado a los jugadores casuales, aquellos que juegan esporádicamente.



Juegos Lanzamiento





La **Wii** tuvo una disponibilidad de títulos a su lanzamiento que superaba la cantidad de 30. Entre los más destacados se encontraban **Call of Duty 3**, **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Red Steel**, **Trauma Center: Second Opinion**, **Rayman Raving Rabbids**, **WarioWare: Smooth Moves** y **Wii Sports**. Este último se incluía con la compra de una Wii, excepto en el territorio japonés.

Especificaciones

Fabricante: Nintendo.
CPU: IBM Broadway (729 MHz).
GPU: ATI Hollywood (243 MHz).
Memoria: 88MB 1T-SRAM.
Conexión Online: Wi-Fi 802.11b/g.
Puertos de video: multi A/V, S-video, composite, component.
Dimensiones: 15,7 x 21,5 x 4,4 cm.
Lanzamiento en USA: 19 de noviembre de 2006.

-Compatibilidad con software de GameCube.
-Compatibilidad con controles de GameCube (4 puertos).
-Compatibilidad con Tarjetas de Memoria de GameCube (2 slots).
-Conectividad inalámbrica con Nintendo DS.
-512MB de capacidad de memoria flash interna.
-Reproductor de discos de 12cm Wii (4.7GB y 8.5GB).
-Reproductor compatible con discos de 8cm GameCube.
-Resolución de señal de video de 853x480 (480p).
-Compatible con hasta cuatro Wii-motes inalámbricos.
-Dos puertos USB.
-Una bahía para memoria SD.
-Navegador de Internet integrado.

Wii Menu



El menú principal de la consola se utiliza navegando con el **Wiimote**. Incluye un editor de fotografías, un reproductor de videos y música, un canal del tiempo, un canal de noticias y un canal de compras que permite descargar juegos utilizando los *Wii Points*. Desde el *Wii Menu* también se accede al servicio *Virtual Console* y al navegador de Internet. El *canal Mii* permite al usuario crear su propio avatar en 3D. Los **Mii** funcionan como una extensión del jugador (avatar).

El Wiimote



El **Wii Remote** se asemeja a un control remoto de televisor. Es sensible al movimiento, lo que permite al usuario interactuar con el juego de diversas formas. La consola utiliza una barra sensorial infrarroja para percibir los movimientos que se realizan con el Wiimote. Posicionado horizontalmente, el Wiimote funciona como un mando similar al de **NES**. También viene equipado con reproductor básico de sonidos y sistema de vibración. Permite el agregado de otros accesorios, como el **Nunchuk**, que se incluye en el paquete básico de la consola, y viene equipado con un stick análogo.
Como nota curiosa, luego del lanzamiento de la consola fueron muchos los accidentes causados por el Wiimote, debido a su lazo de seguridad defectuoso. Cuando esta correa de sujeción se cortaba, el control escapaba de las manos de los usuarios, estrellándose contra diversos objetos de la casa.

IBM Personal Computer 5150



Anunciada como "la computadora para todo aquel que alguna vez quiso un sistema personal en la oficina, en la universidad o en casa", y denominada la "máquina del año" por la revista *Times* (03/1/1983), la **IBM Personal Computer** es la Eva de las actuales PC.

Lo que marcó la diferencia con el resto de las **microcomputadoras** (como se las llamaba en aquel entonces) no fue sólo su pequeño tamaño (51 x 41 x 14cm y 11kg) y reducido costo (U$S1.565), sino que en su construcción se utilizaron componentes probados en el mercado provistos por otros fabricantes y una arquitectura abierta.



Alguien dijo: "IBM presentando una computadora personal sería como enseñar a zapatear a un elefante". Este fue el disparador para que, en 1980, un equipo de ingenieros de IBM comandados por **Don Estridge** comenzara a trabajar contrarreloj en el diseño y desarrollo de un nuevo producto hogareño.

Pudiendo recurrir a tecnología IBM, decidieron adquirir partes que ya eran un estándar para la industria y que deberían encajar perfectamente con muy poco esfuerzo. Fue así que recurrieron al procesador **Intel 8088**, con dos años de antigüedad, y al procesador gráfico **Motorola MC6846 CGA** de 16 colores, opcional. Además, solicitaron el desarrollo del sistema operativo **DOS 1.0** (Disk Operating System) y de la adaptación del lenguaje **BASIC** –ambos incluidos en la memoria ROM– a la joven empresa Microsoft, que contaba con experiencia en la plataforma de Intel.

La CPU y la memoria se insertaron en una placa denominada "motherboard", que contenía un bus llamado ISA (Industry Standard Architecture) que permitía insertar tarjetas de expansión.

Entre las aplicaciones promocionadas estaba **Adventure**, una adaptación realizada por Microsoft de **Colossal Cave Adventure** (1976), el primer juego de aventuras gráficas.

El elefante zapateó tan fuerte que, al poco tiempo de salida a la venta, tuvieron que agregar más revendedores oficiales. Por otro lado, empresas del sector tecnológico, aplicando ingeniería inversa sobre el BIOS, desarrollaron sus propios equipos compatibles. Primero fue **Columbia Data Products**, en junio de 1982; y luego **Compaq Computer Corporation**, en noviembre del mismo año.

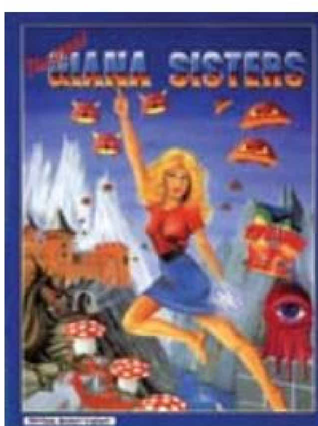
Especificaciones

- Lanzamiento: 12 de agosto de 1981.
- Discontinuación: 2 de abril de 1987.
- Procesador: Intel 8088.
  Tecnología: CISC (Complex Instruction Set Computer)
  Velocidad: 4.77 MHz.
  Bus de Datos: 8 bits.
- Memoria ROM: 40 KB.
- Memoria RAM: 16 a 256 KB.
  64 KB en mother.
  3 tarjetas de expansión de 64 KB cada una).
- Video: Motorola MC6846 CGA (Color Graphics Adapter).
  Memoria: 16 KB.
  Salida: Monitor o TV NTSC.
  Resolución Máxima: 640x200 píxeles.
  Profundidad de Colores: 4-bit (16 colores).
- Almacenamiento: Diskettes 5 ¼ de 160 KB
- Juegos: Permite la conexión de joysticks y paddles.
- Software de Sistema:
  BASIC Interpreter
  PC-DOS 1.0
  Compilador Pascal
  CP/M-86
  UCSD p-System



Commodore 64

De Polonia a Canadá (pasando por Auschwitz y el ejército de los EE.UU.) es el viaje que realizó **Jack Tramiel** antes de fundar, en 1954, una empresa de máquinas de escribir responsable de la fabricación de la primera calculadora portátil y de la computadora más vendida de la historia. "General" y "Admiral" sonaban en su cabeza como posibles nombres, pero ya estaban en uso, así que se decidió por **Commodore International Limited**.



En octubre de 1976, Commodore compró **MOS Technology**, un fabricante de microprocesadores que había logrado mejorar el rendimiento del **Motorola 6800** (con el MOS 6501, diseñado por cuatro ex empleados de Motorola), e impulsaron una abrupta reducción de precios en los micros de 8 bits.

En 1977, lanzó la primera computadora hogareña (HC), llamada **PET** (Personal Electronic Transactor), con escasas ventas. Le siguieron la **VIC-20** en 1980 (primera en superar el millón de unidades vendidas) y, finalmente, la **Commodore 64**, en agosto de 1982.

Las especificaciones de la ***C=64*** eran excelentes para la época: microprocesador MOS 6510 (1 MHz, bus de 8 bits), 64 KB de memoria RAM, co-procesador gráfico de 16 colores que permitía dibujar 8 sprites simultáneos, conexión directa a TV, co-procesador de sonido de 3 canales (único en su tipo y por primera vez en una HC) y sistema operativo con soporte BASIC desarrollado por Microsoft. Sin embargo, lo que más sorprende es su precio inicial de U$S595, casi un tercio de lo que costaba la **IBM PC** al salir.

En 1983, durante el colapso en la industria del videojuego en los EE.UU., se produjo la quiebra de varias compañías (situación que aprovechó Jack para comprar **Atari** como una pequeña revancha personal). Commodore rebajó los precios de todos sus productos, y la C=64 cayó a U$S200, con un costo de producción de U$S135.

Las ventas de la C=64 y la VIC-20 siguieron creciendo, convirtiendo a Commodore en la primera empresa de computadoras que alcanzó los **mil millones de dólares**. Por el contrario, **Texas Instruments**, con su modelo **TI-99/4A** (de 16 KB de memoria), luego de varias rebajas y fabricando a pérdida (costaba U$S300), se retiró definitivamente del mercado de las *Home Computers*.

La simplicidad del diseño, interfaz e interconexiones logró lo que nadie antes: que gente que no tenía vínculos directos con la industria informática o con los ámbitos académicos se adentrara en este nuevo mundo. Esto permitió el desarrollo de gran cantidad y variedad de aplicaciones y juegos, que hoy se estiman en más de 10.000.

Es así que clásicos como **The Great Giana Sisters**, **Bruce Lee**, **Commando**, **Summer Games**, **Boulder Dash** y tantos otros forman parte de los mejores recuerdos de millones de gamers en el mundo.



Especificaciones

- Lanzamiento: Agosto de 1982.
- Discontinuación: Abril de 1994.
- Procesador: MOS Technology 6510.
  Tecnología:
  Velocidad: 0,985 MHz (PAL) / 1,023 MHz (NTSC)
  Bus de datos: 8 bits.
- Memoria ROM: 20 KB.
- Memoria RAM: 64 KB.
- Video: MOS Technology VIC-II.
  Memoria: 16 KB.
  Salida: RGB composite.
  Resolución máxima: 320x200 píxeles.
  Profundidad de colores: 4-bit (16 colores).
- Sonido: MOS Technology SID (Sound Interface Device).
- Almacenamiento: Disquetes 5 ¼ de 170 KB y casetes.
- Conexiones:
  2 puertos para joysticks.
  Slot para cartucho.
  Interfaz para casete.
  Puerto serial.
- Sistema Operativo:
  Commodore BASIC 2.0 (Microsoft).

Apple Macintosh

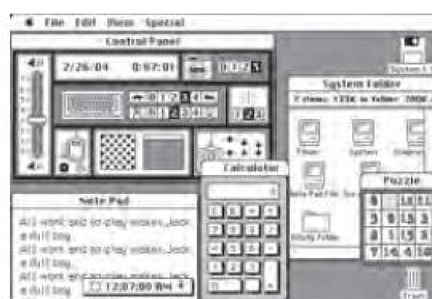
La **McIntosh Roja** es una variedad de manzana de piel roja y verde. Tal es el origen del nombre del primer modelo de computadora personal con entorno gráfico lanzado a principios de 1984 por **Apple** (manzana), destinado al consumidor promedio y con un costo de US$2495 en los EE.UU.

Si bien no fue la primera computadora personal que incluyó una interfaz gráfica de usuario (**Xerox Star 8010** de 1981), sí fue la primera en la que dicha interfaz alcanzó el éxito comercial. El sistema operativo Lisa (rebautizado **Macintosh System 1.0**) y el **Sistema de Oficina Lisa**, heredados de la computadora **Apple Lisa** (enero de 1983, US$9995) introdujeron aspectos que perdurarían en los futuros sistemas de la compañía: barra de menú por sobre la pantalla (aunque sin el menú Apple), comandos de menú con el símbolo de Apple (reemplazado luego por el símbolo del trébol), doble clic sobre un ícono para abrir la ventana de forma animada, arrastrar los ítems a la papelera para eliminarlos, etc.

En cuanto al hardware, tenía un procesador Motorola 68000 de 16-bit corriendo a 8 MHz (Lisa, con el mismo procesador, trabajaba en 5 MHz) y 128 KB de memoria RAM soldadas a la placa lógica (equivalente del motherboard). Los precios de las memorias eran un factor limitante por entonces; de haber salido de fábrica con 256 KB, habría costado entre 200 y 400 dólares más. Por otro lado, no poseía un procesador gráfico o de sonido dedicados, sino que utilizaba el mismo procesador Motorola que posteriormente sería utilizado en las consolas Sega Genesis, Neo Geo y Sega Saturn, entre otras.

También incluía una unidad de disquetes de 3,5", con capacidad para 400 KB (contra 320 KB de los 5,25" de la competencia); un monitor CRT blanco y negro de 9"; un mouse (algo prácticamente inédito en





aquellos tiempos) con un botón; y un teclado, aunque sin las teclas de flechas ni pad numérico.

Las posibilidades de expansión eran bastante limitadas: la memoria RAM podía llevarse a 512 KB, pero reemplazando los 16 chips de 64 Kb soldados por otros de 256 Kb; las unidades externas de disquetes, necesarias para poder operar eficazmente el equipo, valían US$495; y los discos rígidos fabricados por terceros, que se conectaban al puerto serial, estaban al alcance de unos pocos.

Es por esto que, en septiembre de 1984, aparece **Apple Macintosh 512K** (con un precio de US$2795), con 512 KB de memoria RAM, una unidad de disquetes de 800 KB y la posibilidad de conectar un disco rígido propietario, entre otras mejoras.

Especificaciones

- Lanzamiento: 24 de enero de 1984.
- Discontinuación: Octubre de 1985.
- Procesador: Motorola 68000.
  - Tecnología: CISC (Complex Instruction Set Computer).
  - Velocidad: 8 MHz.
  - Bus de Datos: 16-bits.
- Memoria ROM: 64 KB.
- Memoria RAM: 128 KB a 512 KB.
- Video:
  - Memoria: 22 KB (tomados de la RAM).
  - Monitor: CRT de 9".
  - Resolución máxima: 512 x 342 píxeles.
  - Profundidad de colores: 1-bit (2 colores).
- Sonido: 4 voces, 12 octavas a 22 kHz.
- Almacenamiento:
  - Disquetes 3 ½ de 400 KB.
- Conexiones:
  - 2 puertos serial (para impresora y módem).
  - Mouse.
  - Unidad externa de disquetes.
  - Salida de sonido mono de 8 bit.
- Sistema Operativo:
  - Macintosh System 1.0.

Amiga 1000



La compañía **Hi-Toro**, fundada en 1982 por **Jay Miner** (creador del chip TIA, corazón de la consola **Atari 2600**), tenía como principal objetivo desarrollar una consola de juegos basada en el procesador **Motorola 68000** (utilizado también por **Apple Macintosh**). Sin embargo, este proyecto, originalmente llamado **Lorraine**, terminó siendo mucho más que una simple consola.

Luego de cambiar su nombre por el de **Amiga Incorporated**, Hi-Toro fue adquirida por **Commodore Internacional**, en agosto de 1984, mediante una astuta maniobra que desató una batalla legal con Atari, manejada por ese entonces por **Jack Tramiel** (fundador de Commodore), que buscaba apoderarse de Lorraine, que, para ese entonces, tenía un avance del 90%.

Menos de un año después, el 24 de julio de 1985, la computadora personal **Amiga 1000** (también conocida como **A1000** o **Commodore Amiga**) salió a la venta en los EE.UU. con un precio inicial de US$1295.

Además del procesador Motorola, incluía tres coprocesadores extra fabricados por **MOS Technology** (propiedad de Commodore): **Denise** (video), **Agnus** (memoria) y **Paula** (sonido y acceso a disco, puertos seriales y joysticks analógicos). Esto la convirtió en la primera computadora multimedia y primer sistema multitarea real, que además incluyó el primer sistema operativo multitarea. Tres puntos clave para el desarrollo informático posterior.

El sistema operativo era bastante inestable, por lo que no venía de fábrica en la memoria ROM (como en otros productos de la misma empresa), sino que se cargaba a partir de un disquete en una memoria especial llamada **WCS** (*Writable Contro Store*) o **WOM** (*Write Once Memory*), que no podía modificarse posteriormente, pero permitía futuras actualizaciones. A1000 utilizaba un entorno de usuario gráfico (como Apple Macintosh) con programas para crear animaciones con una calidad de imagen y audio sorprendentes para la época. Si bien manejaba una paleta de 32 colores, podía alcanzar los 4096 utilizando 6 bits por píxel (cuando normalmente se necesitan 12 bits) mediante el sofisticado modo de compresión propietario llamado **HAM** (*Hold and Modify*).

Modelos posteriores de Amiga vieron la luz hasta 1994, final de Commodore International, aunque otras compañías continuaron su producción hasta 1997. A pesar del tiempo transcurrido, aún existe una fuerte comunidad de Amiga que sigue desarrollando aplicaciones y actualizando el hardware.



Especificaciones

- Lanzamiento: 24 de julio de 1985.
- Discontinuación: Enero de 1987.
- Procesador: Motorola 68000.
  - Tecnología: CISC (Complex Instruction Set Computer).
  - Velocidad: 7,09 MHz (PAL) / 7,16 MHz (NTSC).
  - Bus de Datos: 16-bits.
- Memoria ROM: 8 KB + 256 KB WOM.
- Memoria RAM: 256 KB a 10 MB.
- Video: MOS Technology Dense.
  - Salida: RGB y RF & composite.
  - Resolución Máxima: 640 x 480 píxeles (PAL).
  - Profundidad de Colores: 6-bit (4096 colores por compresión).
- Sonido: MOS Technology Paula.
  - Salida: RCA stereo.
- Almacenamiento:
  - Diskettes 3 ½ de 880 KB.
- Conexiones:
  - 2 puertos para joysticks.
  - Puerto de expansión (memoria, adaptador SCSI, etc.).
  - Unidad externa de disquetes.
  - Puerto serial.
  - Puerto paralelo.
- Sistema Operativo:
  - Amiga OS 1.0.

Game Boy Color

Sistema de videojuegos portátil de quinta generación creado por la empresa japonesa **Nintendo**, lanzado originalmente en el país nipón el 21 de octubre de 1998. **Game Boy Color** fue desarrollado en un intento de compensar las ausencias y defectos presentes en los modelos anteriores, además de acallar las crecientes quejas por parte de los desarrolladores de juegos, que deseaban un sistema más complejo y completo en donde poder desarrollar sus títulos.

El Game Boy Color poseía una capacidad de procesamiento superior en comparación con sus predecesores. Su procesador era una variación mejorada del chip **Z80** fabricado por la empresa **Sharp**, con una velocidad de reloj de 8 MHz –el doble de la que poseía el **Game Boy** original–. Sus valores de memoria tuvieron una mejora significativa, llegando hasta un total de 32 KB para memoria de sistema, lo que cuadruplicó de manera efectiva la cantidad disponible en el primer Game Boy. Su memoria de video también tuvo su grado de expansión, alcanzando los 16 KB, el doble de la memoria presente en la primera portátil. Otra mejora fue la posibilidad de manejar ROM de mayor tamaño, lo que permitió crear juegos para esta consola hasta ocho veces más grandes que los juegos disponibles en el primer Game Boy.







Tal y como lo dice su nombre, el Game Boy Color era capaz de mostrar una limitada cantidad de colores –hasta 56 al mismo tiempo–, tomados de una paleta de 32.768 colores en una resolución de 160 x 144 píxeles, la misma que en el Game Boy original.

Pero, a pesar de estas mejoras sustanciales, la función más destacable –y la que probablemente convirtió al Game Boy Color en un verdadero éxito– fue su capacidad de retro-compatibilidad con los juegos creados para las consolas de generaciones anteriores. Si un jugador poseía títulos para el Game Boy original, no sólo podía jugarlos en el Game Boy Color, sino que podía agregarles ciertos matices de color para enriquecer la experiencia del juego. Otra novedad en cuanto a funcionalidad fue la inclusión de un puerto infrarrojo, el cual permitía realizar funciones *link* sin la necesidad de un cable físico, y que también servía para desbloquear opciones y premios especiales en algunos juegos, como fue el caso de los basados en la saga *Pokémon*.

Además de los juegos ya disponibles en las consolas anteriores, el repertorio de títulos para el Game Boy Color fue muy amplio, con más de 400 –sólo contando los lanzamientos oficiales en los Estados Unidos y Europa–. Los juegos más vendidos para esta consola fueron los gemelos *Pokémon Gold* y *Pokémon Silver*, ambos sumando un total de 14,5 millones de cartuchos vendidos, sólo en los Estados Unidos y en el Japón.

A pesar de la variedad disponible para el Game Boy Color, Nintendo lanzó lo que sería su reemplazo poco menos de tres años después, en marzo de 2001: la consola portátil conocida como **Game Boy Advance**. Al tener la misma capacidad de retro-compatibilidad que el Game Boy Color, la nueva generación Advance pudo desplazar rápidamente a su antecesor.



Neo Geo Pocket Color



Consola portátil de videojuegos creada por la empresa **SNK**. Fue lanzada en el Japón, el 16 de marzo de 1999, para reemplazar a su predecesora, la consola **Neo Geo Pocket**. El efecto que se esperaba lograr con el lanzamiento de este nuevo modelo era contrarrestar el poco éxito comercial que había tenido su hermana monocromática e intentar ganar un lugar en un mercado ampliamente dominado por las consolas **Game Boy** de la empresa **Nintendo**.

La portátil llegó a tener un interesante repertorio de juegos en relación con su corto tiempo de vida en el mercado. Más de ochenta juegos estuvieron disponibles, entre los cuales se encontraban conocidas sagas, como *King of Fighters, Fatal Fury, Samurai Shodown,* y *Metal Slug*.

Al final, lo que terminó atentando contra la supervivencia del sistema **Pocket Color** no fue la competencia frente a otras consolas, sino la catastrófica situación financiera de SNK. Durante el año 2000, SNK fue adquirida por la compañía **Aruze**. En ese mismo año, la mayoría de los sistemas Pocket Color disponibles fueron retirados y modificados para su posterior venta en el mercado asiático. Este factor, sumado a la inminente salida del nuevo **Game Boy Advance** de Nintendo, terminó de dinamitar cualquier posibilidad de subsistencia para el Pocket Color.

Todas estas dificultades no empañaron el hecho de que el Neo Geo Pocket Color tuvo un apreciable nivel de popularidad entre los competidores directos de la serie Game Boy.

Especificaciones técnicas

CPU: Toshiba TLCS900H core (16-bit), 6,144 MHz.
Sonido: Z80 3,072 MHz.
Memoria: 12K – 4K para sonido.
Pantalla: Resolución 160x152 píxeles,
146 colores simultáneos de una paleta de 4096.

WonderSwan Color

Consola portátil de sexta generación desarrollada por la empresa **Bandai**. Esta unidad fue lanzada al mercado a finales del año 2000, reemplazando a la **WonderSwan**, que había sido puesta a la venta un año antes. La **WonderSwan Color** tenía como objetivo competir en el duro mercado de las portátiles, poblado en esa época tanto por el **Neo Geo Pocket Color** de **SNK** como por el **Game Boy Color** de **Nintendo**.

Un dato llamativo sobre la WonderSwan es que fue desarrollada por **Gunpei Yokoi**, la misma mente maestra que creó el Game Boy para Nintendo. Además, la consola fue pensada para ser vendida exclusivamente en el Japón, por lo que muy pocas unidades dejaron el país nipón. Entre sus accesorios, se destacaban el **Wonder Gate**, un adaptador que permitía conectarse a Internet a través de un teléfono celular; y el **Wonder Borg**, un robot que podía ser controlado con la consola.



La máquina llegó al mercado en un momento de feroz competencia. La serie Game Boy se mantenía al tope de ventas; pero, en su momento de mayor auge, la WonderSwan Color logró obtener un total del 8% del mercado de portátiles. Esto se debió al bajo precio de lanzamiento que tuvo: poco menos de 7000 yenes, un valor equivalente en ese entonces a unos US$60. Además, un punto trascendental en el éxito de la consola en el Japón fue el acuerdo de exclusividad de la serie Final Fantasy que alcanzaron Bandai y **Square Soft** (conocida en años posteriores como **Square Enix**).

Sin embargo, el éxito no duró por mucho tiempo, ya que Square Soft alcanzó otro acuerdo con Nintendo, y –ya sin la exclusividad de los títulos de *Final Fantasy*– las ventas de la WonderSwan Color perdieron fuerza. Eso sin mencionar la expectativa causada por la inminente **Game Boy Advance**.

A pesar de tener una sucesora, la consola **SwanCrystal**, el dominio de Nintendo sobre el mercado de las portátiles fue casi total, lo que terminó por sellar el destino de Bandai como competidor.

Especificaciones técnicas

CPU: SPGY-1002, a 3,072 MHz (16-bit).
Memoria: 64KB VRAM/WRAM.
Pantalla: 2.8 pulgadas, Resolución 224x144 píxeles, 241 colores simultáneos de una paleta de 4096.

A medida que los videojuegos eran inventados, fuera como la traslación de entretenimientos de mesa clásicos, deportes o actividades de la vida real, o como formas únicas y novedosas, se fue definiendo naturalmente un conjunto de características en esencia comunes, conocidas como los géneros de los videojuegos.

Su utilidad es servir como referencia, aunque no siempre es posible –ni deseable– encasillar un juego dentro de un género específico.

Game Design



Los Géneros

En pleno siglo XXI, resulta difícil encasillar dentro de un género, o conjunto de caracteres comunes, a una gran cantidad de títulos. Lo que en principio era muy definido, luego, con la necesidad de inventar nuevas formas de jugabilidad (***gameplay***), se fue convirtiendo en un concepto híbrido.
Una forma de clasificación, más general que la usualmente conocida en la prensa especializada, habla de juegos de **acción**, **estrategia**, **rol**, **deportes**, **simulaciones de vehículos**, **construcción y gerenciamiento**, **aventura**, **vida artificial**, **puzzles** y **juegos en línea**. Dentro de estos grupos, es posible encerrar a la mayoría de los videojuegos pasados y presentes, sin interesar la plataforma en la que se ejecutan.

El gameplay

Cuando un diseñador de juegos se enfrenta al documento vacío donde va a plasmar sus ideas, no debe priorizar otra cosa que el elemento de mayor importancia en un videojuego: su **jugabilidad** o gameplay. Es un error comenzar con la idea de crear un juego de un género particular, de la misma manera que es erróneo iniciar el proceso sobre una idea gráfica, o sobre una historia interesante, un personaje especial o una tecnología novedosa. Nada sobrepasa en importancia al gameplay. Un juego puede tener los mejores gráficos, la más perfecta simulación de físicas, los personajes más apropiados, pero si la jugabilidad es débil, nunca tendrá posibilidades de imprimir su huella en el hall de la fama.
El diseñador debe crear el concepto general del juego, para luego agregarle el resto de los elementos que lo verán tomar forma. Recién cuando todo está pensado –empezando por la jugabilidad y continuando con los elementos gráficos, de programación, de guión, narrativa y de ejecución–, cuando ya se ha escrito el **documento de diseño** y el proceso puede ser contado y descrito con perfección, se puede hablar del género al que ese futuro juego pertenecerá.

Los híbridos

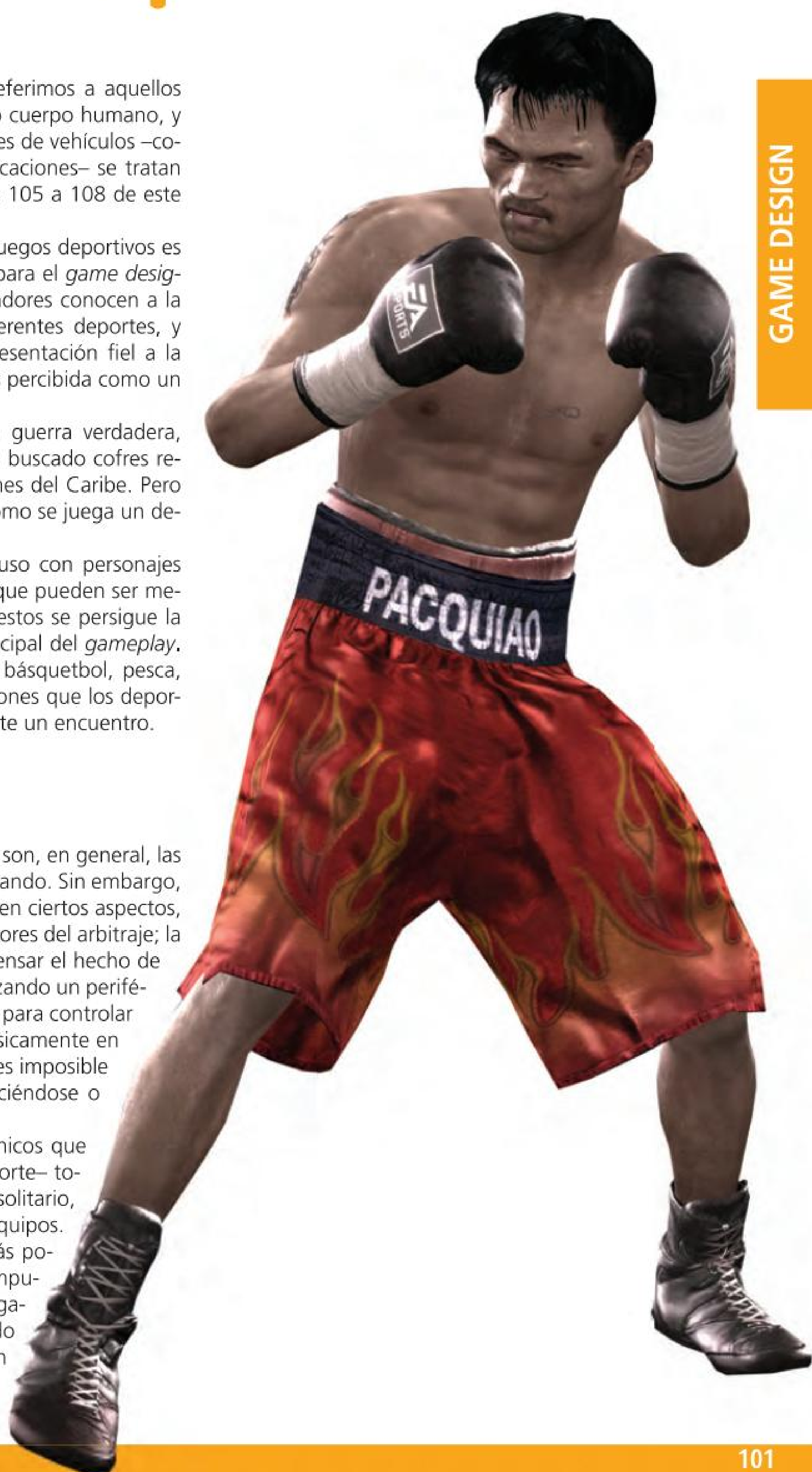
Si uno habla de aventuras gráficas, bien puede mencionar a **Monkey Island**, **King's Quest**, **The Longest Journey** y otras decenas de títulos. Si se trata de **Space Invaders**, **Frogger** o **Unreal Tournament**, también es fácil ubicarlos dentro de un género en particular. Ocurre igual con **Flight Simulator**, **Need for Speed**, **The Elder Scrolls: Oblivion** o **Pro Evolution Soccer**.



Pero si uno menciona juegos como **Grand Theft Auto**, **Tomb Raider** o **Tabula Rasa**, resulta más difuso el encasillamiento por género. Esto es porque son juegos que, si bien tienen un conjunto de caracteres comunes de un género particular, también incorporan elementos que son propios de otros. El resultado es un híbrido en el que, nuevamente, lo más importante no es el género al que pertenecen, sino la experiencia que ofrecen al jugador a través de la mecánica del gameplay.
En las siguientes páginas se explican cuáles son los elementos característicos, comunes a cada género, a fin de dar una idea sobre sus posibilidades en el diseño de videojuegos.



Juegos deportivos



Con "juegos deportivos" nos referimos a aquellos en los que interviene un atleta o cuerpo humano, y no una máquina. Las simulaciones de vehículos –coches de carrera, aviones, embarcaciones– se tratan en el capítulo siguiente (páginas 105 a 108 de este tomo de la Enciclopedia).

De todos los géneros, el de los juegos deportivos es el que implica mayor dificultad para el *game designer*. Esto se debe a que los jugadores conocen a la perfección las reglas de los diferentes deportes, y por tanto esperan ver una representación fiel a la realidad. Cualquier desviación es percibida como un error de diseño.

Muy pocos han estado en una guerra verdadera, pilotado un avión de combate o buscado cofres repletos de doblones en los confines del Caribe. Pero casi todos conocen cómo es y cómo se juega un deporte.

Existen juegos de fantasía –incluso con personajes fantásticos en lugar de atletas– que pueden ser menos rigurosos en sus reglas. En estos se persigue la diversión como el elemento principal del *gameplay*. Pero un juego de fútbol, tenis, básquetbol, pesca, etc., necesita simular las condiciones que los deportistas suelen experimentar durante un encuentro.

Las reglas

Las reglas de un juego deportivo son, en general, las reglas del deporte que está simulando. Sin embargo, es necesario ser menos riguroso en ciertos aspectos, como las faltas entre atletas y errores del arbitraje; la razón para esto último es compensar el hecho de que el jugador se encuentra utilizando un periférico –un *gamepad* o un teclado– para controlar al deportista en lugar de estar físicamente en un campo de juego, por lo cual es imposible distinguir a dos atletas entorpeciéndose o cruzando a una zona prohibida.

Los juegos deportivos son los únicos que permiten –dependiendo del deporte– todas las modalidades de juego: solitario, competitivo, cooperativo y en equipos. Suelen ser, asimismo, mucho más populares en consolas que en computadoras, debido a que varios jugadores pueden estar juntos viendo el mismo partido y trabajando en conjunto.



Setting

El escenario y entorno de un juego deportivo es prácticamente siempre el campo de juego o estadio, al que el diseñador y sus artistas deben recrear basándose en modelos reales. Es normal que los jugadores reconozcan los detalles arquitectónicos de los lugares que ven por televisión o en persona, cuando asisten a los encuentros auténticos. Por tanto, esperan encontrar los mismos detalles; si no, pueden sentirse decepcionados.

Es necesario, también, poblar los estadios y arenas con espectadores. Un estadio vacío no transmite la emoción de un partido real. Sin destinar excesivos recursos de programación y arte (la mayor potencia del hardware cada vez posibilita más detalle), es imprescindible lucir una multitud entusiasmada y en movimiento. El sonido complementa el *setting* subiendo el volumen en las situaciones de peligro, cuando un equipo anota un tanto, o callando un segundo ante una falta grave o un tanto contrario. El fervor de los espectadores transmite una sensación agradable al jugador. Cantos y gritos de vendedores suman a la experiencia.

El cambio climático es otro factor importante que debería siempre ser considerado al diseñar un juego deportivo. La lluvia moja el césped, poniendo más lentos y pesados a los jugadores y provocando un porcentaje mayor de resbalones y caídas. El viento altera la trayectoria y comportamiento de las pelotas en un juego de fútbol, tenis, o béisbol. De nuevo, introducir estos elementos al *gameplay* es una buena idea, porque los jugadores suelen apreciarlos.

Física

El comportamiento físico de un objeto inanimado, como una pelota, es sencillo de implementar. Se deben tener en cuenta vectores de velocidad y aceleración para dar fuerza y dirección de movimiento; además de un coeficiente de fricción sobre la superficie, que dependerá de las condiciones climáticas. El comportamiento físico de un cuerpo humano resulta mucho más complejo aún, pues a lo anterior se suma la posibilidad de alterarlo por sí mismo.

Como un juego deportivo es una simulación del mundo real, es un error de diseño muy común el pensar que la física debería ser tan realista como fuere posible. No lo debe ser. El jugador no se encuentra realmente en un campo de juego, sino enfrente de una pantalla y guiando a los atletas con un control de mano; no puede controlar los movimientos de su avatar con absoluta precisión. Por otra parte, el jugador no es un atleta profesional, y por tanto no podría tener la velocidad de reacción o la habilidad de un deportista auténtico. Es necesario atenuar el realismo de la física del juego, subordinándola a la jugabilidad. Eso implica, por ejemplo, disminuir la velocidad de una pelota lanzada en un juego de béisbol; ha de ser suficientemente rápida para dar la sensación al jugador de que es el deporte real, pero no tan rápida como para que sea imposible darle con el bate. Incluso en un juego extremadamente realista, el objetivo del *game designer* debe ser brindar una experiencia satisfactoria al jugador.



Juegos deportivos

Rating

En el diseño de un videojuego realista, o medianamente realista, es indispensable implementar un sistema de rating (o valoración) para cada deportista. A partir de estos datos acerca de la destreza y aptitud atlética de cada uno, el motor de física puede simular su comportamiento, proporcionando la necesaria variedad que debe estar presente en el diseño de los encuentros y competencias.

Entre los datos para clasificar a cada deportista, es común valorar la velocidad, agilidad, peso, capacidad de aceleración, de salto, resistencia y resistencia al daño. Además, dependiendo del deporte que estemos simulando, se deben considerar factores adicionales, como por ejemplo la fuerza de pase de una pelota, la precisión del lanzamiento o la habilidad para esquivar a un adversario o un obstáculo del campo de juego.

Inteligencia Artificial

En muchos géneros, el comportamiento de los personajes responde a una serie de eventos programados para dispararse en circunstancias concretas (por ejemplo, la aparición de otro personaje, un disparo, etc.). En un *first person shooter*, los enemigos simplemente deambulan por el espacio virtual del juego o esperan sin hacer nada. En un juego deportivo, algo así sería inaceptable. Los jugadores esperan a que los deportistas del juego muestren un comportamiento realista; esto implica que, en el caso de un juego de fútbol o básquetbol, estos se desplacen en equipo y tomen posiciones relativas al movimiento de la pelota o a la circunstancia que ocurre en el campo.

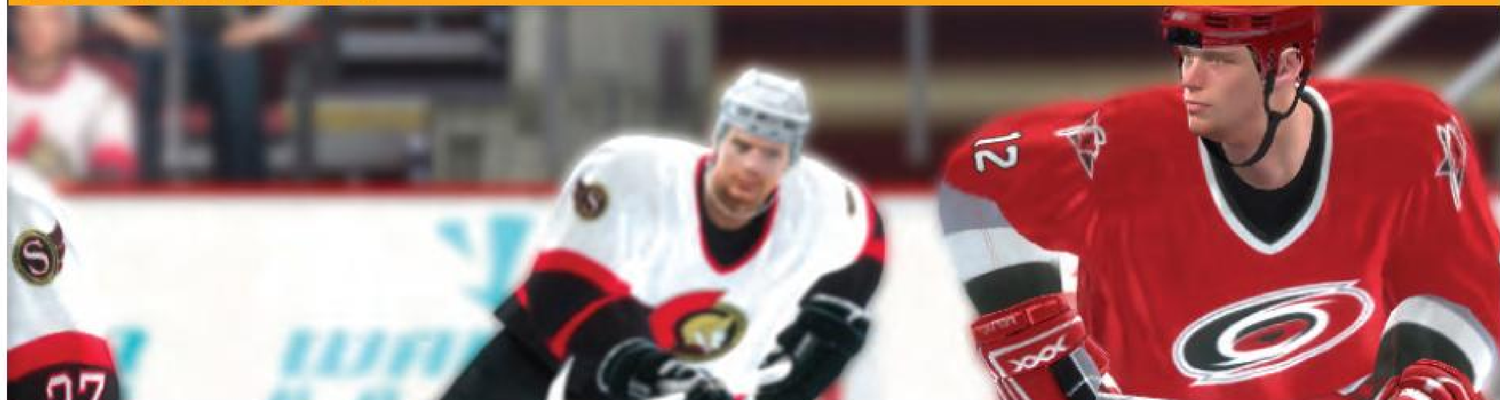
Cada deportista ha de responder a una gran cantidad de eventos que cambian constantemente. De allí que el diseño de la tecnología necesaria para esto sea uno de los grandes desafíos en el género.

Lastimaduras

No puede haber simuladores deportivos que dejen de tomar en cuenta el efecto de una herida o daño físico a los atletas. En la vida real, una lastimadura puede ocurrir por una variedad de factores, entre los que está el azar. Un atleta bien puede lastimarse al saltar. Sin embargo, los jugadores tienden a quejarse cuando los deportistas sufren daño sin una razón concreta; en cambio, encuentran razonable que un deportista se lesione al chocar con otro. Por eso es conveniente, por un lado, proporcionar siempre la posibilidad de desactivar el sistema de daño, en caso de que los jugadores lo deseen; y, por el otro, generar posibilidades de daño con un mínimo de azar, o únicamente cuando haya colisión o desgaste físico acumulable (un tenista que lleva demasiadas horas en un partido se puede lesionar por agotamiento).

En el caso de lesión por choque, entra en consideración el rating físico de los deportistas. La gravedad del daño surge de confrontar el peso, velocidad y resistencia de cada deportista al colisionar. De acuerdo a la gravedad de la lesión, se puede decidir qué partes del cuerpo han quedado inutilizadas y por cuánto tiempo. En caso de que el juego que estemos desarrollando lleve estadísticas de los deportistas a través de un período de tiempo, se deben considerar también el lapso de recuperación y la disminución de su habilidad o destreza a la largo de sus carreras deportivas.





Arcade vs. simulación

Es conveniente, si no necesario, que el juego que desarrollemos tenga lo mejor de ambos mundos. Un juego deportivo en modo **arcade** es más divertido para la mayoría de los jugadores, a costa de sacrificar el realismo; el modo **simulación** es más fiel al deporte auténtico, pero a expensas de la diversión.

La solución tradicional consiste en proporcionar al jugador un selector o una barra deslizable para posicionar el juego en alguno de los dos modos. Esto podrá satisfacer a la mayoría de los jugadores, que podrán adaptar las reglas del deporte a su gusto. Habrá quienes prefieran una simulación más plena; los habrá más interesados en la diversión y el dinamismo. Con una barra deslizable, se podrían atenuar ciertos elementos de la simulación o exagerar otros del modo **arcade**.

La decisión sobre cómo debe ser nuestro juego debe privilegiar las posibilidades de venta; o, si no tenemos intención de venderlo y sólo queremos desarrollar por el gusto de hacerlo, igualmente es buena idea dejar en manos de nuestros potenciales jugadores la forma en que deseen jugar.

Una buena metodología de desarrollo consiste –si se va a hacer un juego deportivo con los dos modos seleccionables– en planificar y trabajar primero sobre el juego como simulador. Una vez completado el proceso de desarrollo, se debería proceder a elaborar el modo **arcade**. Hacerlo a la inversa o intentar desarrollar ambas modalidades a la vez es un típico error de diseño que puede conducir al desastre. Es más sencillo adaptar un simulador como **arcade** que dotar a un **arcade** de la complejidad requerida por un simulador deportivo.





Licencias, marcas registradas y derechos de publicación

Diseñar y desarrollar juegos deportivos es complicado. Pero no tanto como obtener las licencias de utilización de imágenes, atletas y logotipos. Atrás quedaron los tiempos en que se podía hacer un juego deportivo utilizando nombres y estadios genéricos. A menos que se trate de un título **arcade** o con elementos fantásticos, hay que asegurarse por sobre todo de no infringir ningún derecho personal de publicación, ni las marcas registradas, colores de equipo, etc.

Actualmente, si bien esto cambia de país en país, se necesitan permisos de uso de nombres, uniformes, equipos, ligas, logotipos, fotos y fotógrafos. En efecto, la mayoría de las veces se requiere la autorización de la persona que se ve en la fotografía, pero también de la persona que tomó la fotografía. Es posible, en algunos casos, licenciar el uso para el juego en forma colectiva con una asociación o liga.

Se deben tener en cuenta las posibilidades reales de conseguir tales permisos, ya que se trata de un proceso arduo y de alto costo. De lo contrario, es mejor diseñar un juego que no tenga necesidad de esto, a expensas de atractivo para los jugadores.

Agente 47



Personaje ficticio y protagonista principal de la saga de videojuegos conocida como *Hitman*. Su designación cumple a la vez el rol de nombre, derivado del código de barras que tiene tatuado en la nuca. Otra característica relevante en el **Agente 47** es que es completamente calvo.

Si bien no posee un nombre real propio, detalles como la fecha y el lugar de nacimiento son conocidos: 5 de septiembre de 1964, Rumania. De hecho, el Agente 47 es en realidad un clon, parte de un experimento iniciado por un tal **Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer**, científico alemán obsesionado con crear una nueva estirpe de súper hombres a través de la ingeniería genética. Ort-Meyer pudo llevar a cabo estas actividades gracias al aporte económico de cuatro hombres a los que conoció durante su servicio en la Legión Extranjera. A cambio de esta asistencia, Ort-Meyer ha provisto a estos hombres –todos ellos poderosos miembros del mundo criminal– con órganos derivados de clones, permitiéndoles disfrutar de una vida más prolongada a pesar de estar muy avanzados en edad.
Criado y entrenado en una institución mental que sirve como fachada, el Agente 47 se convirtió en una verdadera máquina de matar, adquiriendo conocimientos sobre toda clase de armamentos y vehículos, pero también demostrando un gran nivel de improvisación: es capaz de convertir objetos sencillos en eficaces armas letales. Tras unas tres décadas de cautiverio, el Agente 47 logró escapar al mundo exterior, ignorando el hecho de que el mismo Ort-Meyer fue quien planeó y permitió su escape.

Las habilidades superiores del Agente 47 lo convierten rápidamente en el miembro más valioso de la **Agencia de Contratos Internacionales**, una organización encubierta dedicada a encomendar misiones a mercenarios y a ejecutar asesinatos por encargo. Las diferentes situaciones a las que debe enfrentarse el Agente 47 se extienden a través de un total de cuatro juegos: *Codename 47* (2000), *Silent Assassin* (2002), *Contracts* (2004) y *Blood Money* (2006). Todos ellos obtuvieron respetables calificaciones por parte de los críticos de videojuegos. El éxito adquirido en su terreno original fue el suficiente como para que el Agente 47 tuviera su propia adaptación cinematográfica, estrenada el 21 de noviembre de 2007, con el actor **Timothy Olyphant** personificando al Agente.



Desarrollado / Publicado: Square / SCEA
Visto en: Final Fantasy VII (PSX) **Año:** 1997

Cloud Strife

Personaje ficticio diseñado por **Tetsuya Nomura**. **Cloud Strife** es el protagonista principal del título *Final Fantasy VII*, desarrollado por la empresa Square (ahora Square Enix). Entre sus características más llamativas, sobresalen su cabello rubio y puntiagudo y el espadón sobredimensionado que suele llevar al hombro, conocido como **Buster Sword**.

El pasado de Cloud puede ser confuso y poco claro. Su lugar de nacimiento confirmado es el pueblo de Nibelheim, en donde tuvo una infancia bastante difícil. Luego ingresó a la guardia de elite de la compañía **Shin-Ra**, un grupo conocido como **SOLDIER**, en donde esperaba demostrar que poseía el potencial para igualar al más poderoso de sus miembros, **Sephiroth**. Cloud sólo alcanzó a ser un miembro de la guardia regular, y así fue como conoció a **Zack Fair**, otro miembro de la fuerza. Ambos se volvieron buenos amigos, y Cloud heredó de Zack el espadón Buster Sword tras su muerte. La vida de Cloud quedó marcada principalmente por presenciar el momento en el que Sephiroth descubre su verdadera identidad, causando muerte y destrucción en el proceso. Las lagunas mentales que Cloud padeció desde ese entonces son aclaradas a medida que se progresa en la historia de *Final Fantasy VII*, como por ejemplo el momento en el que fue capturado junto con su amigo Zack por los Shin-Ra y sometido a experimentos durante muchos años.

Sin embargo, las únicas referencias a la vida de Cloud no se encuentran en el juego. La adaptación de video (OVA) conocida como *Last Order* explora los momentos de su escape de los Shin-Ra junto a Zack. Pero los fans consideran de mayor valor los hechos posteriores al juego, observables en el filme *Advent Children*: viviendo en la ciudad de Edge junto con sus compañeros **Tifa** y **Barrett**, Cloud se dedica al trabajo de mensajero, pero su nueva vida se ve perturbada con la aparición de tres sujetos, **Kadaj**, **Loz** y **Yazoo**. La escalada en el conflicto entre Cloud y estos hombres termina desembocando en la resurrección de Sephiroth, al cual Cloud debe enfrentar nuevamente, tal y como lo hiciera durante el juego.

Las apariciones de Cloud no se han limitado a la franquicia *Final Fantasy*. Ya sea como personaje oculto, o teniendo una leve participación, Cloud ha tenido presencia en juegos como *Chocobo Racing*, *Ehrgeiz*, *Itadaki Street Special* e *Itadaki Street Portable*; pero su rol más destacable fuera de Final Fantasy se puede encontrar en la saga *Kingdom Hearts*, tanto en las versiones de consola como en el título para **Game Boy Advance**, *Kingdom Hearts: Chain of Memories*.



Desarrollado: Nintendo - **Publicado:** Nintendo
Visto en: Donkey Kong y sus secuelas - **Año:** 1981

Donkey Kong



Personaje exclusivo de la firma nipona de videojuegos Nintendo, **Donkey Kong** es un enorme gorila que vio la luz por primera vez en las recreativas, en el año 1981. Fue durante ese año que el simio debutó en la industria –en un título que llevó su nombre– y rápidamente encontró reconocimiento mundial.

Donkey Kong se subía al último piso de una serie de plataformas, en donde mantenía cautiva a **Pauline**. El fontanero **Mario**, por ese entonces conocido como **Jumpman**, debía esquivar los barriles que Donkey le arrojaba y salvar a la damisela.
El nombre del simio tuvo un origen bastante particular: **Shigeru Miyamoto** –diseñador legendario de videojuegos y padre de éxitos como **The Legend of Zelda**, **Super Mario** y **Star Fox**, entre otros; ver *página 160* de este tomo– decidió bautizar a nuestro gorila amigo como Donkey, palabra que en inglés se utiliza para describir al animal cuadrúpedo que es el burro. Pero claro, Shigeru, de tan japonés que era, creía que *donkey* se usaba para designar a una persona estúpida o torpe, y que sería un nombre que atraería como imán a la audiencia de ese país. Miyamoto, en verdad, no estaba tan errado que digamos. Pero igual, los representantes estadounidenses de Nintendo se rieron en su cara. Lo que no sabían hasta ese momento era que el nombre, a fin de cuentas, funcionaría… y cómo.
El personaje del gorila pronto se cubrió de una repentina gloria en todo el mundo. Ni las demandas judiciales de los Estudios Universal, que alegaban que el personaje era una copia descarada de su monstruo del celuloide **King Kong**, pudieron detenerlo. Donkey Kong ya se había trepado al árbol de la fama.
Sus subsiguientes apariciones no provocaron la aceptación del público que se esperaba. Pasó a ser raptado por Mario en **Donkey Kong Junior** (1982), y luego se las vio negras contra **Stanley the Bugman** al intentar infectar su invernadero con bichos ponzoñosos en **Donkey Kong 3** (1983). Para ese entonces, toda la atención del mundo estaba puesta en **Mario**, ya convertido en la mascota principal de Nintendo. Donkey Kong lo miraba con recelo desde sus tímidas apariciones en juegos para NES y Virtual Boy, como **Punch-Out!**, **Super Mario Kart** y **Mario's Tennis**.
Años más tarde, en 1994, y luego de varias incursiones en las plataformas **Game & Watch**, Donkey regresó en una versión mejorada de su clásico juego de 1981, esta vez para Game Boy, haciendo gala de un rediseño artístico que incluía una corbata roja con las iniciales *DK*.
Fue durante ese mismo año que se produjo otro hecho revolucionario en la historia del personaje: la llegada de **Donkey Kong Country** en el Super NES. Grande fue la sorpresa de todos al enterarse de que el protagonista del juego de Rare era en verdad el hijo de nuestro viejo amigo (esto se devela en los diálogos del juego). ¡El Donkey Kong que tanto habíamos aprendido a amar en nuestra infancia había envejecido! Era ahora un viejo mono canoso, barbudo y amargado, conocido como **Cranky Kong**. De allí en más, el nuevo Donkey Kong, hijo del único y verdadero Donkey, tomó las riendas de la fama y la gloria que produjo la licencia.
Cranky Kong continúa haciendo sus estelares apariciones en los juegos de la licencia como el sabiondo consejero de turno, a veces recordando con recelo sus viejas épocas en los 8 bits: "raptando damiselas y arrojando barriles". Los buenos tiempos.



PERSONAJES

Gordon Freeman

Gordon Freeman es un físico teórico del Centro de Investigación y Desarrollo **Black Mesa**, ubicado en Nuevo México, Estados Unidos. Gordon tiene 27 años y es oriundo de la ciudad de Seattle, Washington. Es un tipo silencioso, a tal punto que aún no se le conoce su voz. Gordon es el protagonista de la saga de videojuegos **Half-Life**.



En Half-Life

Durante su estadía en Black Mesa, forma parte de un experimento fallido que acaba por abrir un portal a otra dimensión, dejando el camino libre para que las criaturas del planeta **Xen** invadan el complejo. Durante el ataque, se ve obligado a defenderse utilizando una barreta como arma insignia y cargando con el traje de aislamiento HEV. Gordon se enfrenta a horribles abominaciones, entre las que se destacan los **headcrabs**, los **zombies headcrabs** y los **vortigaunts**. Más tarde se las tiene que ver contra los marines del equipo HECU y los **Black Ops**, despachados por el Gobierno en Black Mesa con la orden de silenciar a cualquier sobreviviente del incidente, sin diferenciar entre humano o alienígena. Tras una larga odisea, el joven Freeman consigue viajar a Xen y poner fin al asunto eliminando al **Nihilanth**, una repugnante y enorme criatura levitante con forma de feto.

De regreso en la Tierra, el tímido Gordon se encuentra con el misterioso **G-Man**, un hombre de elegante traje que aparenta saber mucho más de lo que dice y que juega un papel clave en todo este asunto. El bueno de Freeman acaba por aceptar la propuesta de trabajo de este extraño, y su cuerpo pasa a un estado de letargo que durará mucho tiempo.

En Half-Life 2

Gordon es despertado y recibido una vez más por G-Man. Pero el paisaje terrestre ya no es igual a como lo había dejado. Pasaron unos 20 años, Gordon no ha envejecido nada, y los **Combine** tomaron el control del planeta por medio de un gobierno extremista, opresivo y dictatorial. Los Combine –de otra raza extraterrestre, superior a la Xen– se dedican de manera compulsiva a la conquista espacial de todo linaje inferior al suyo. Gordon se une a la Resistencia, que lucha por la liberación de los humanos y que se compone por antiguos científicos del incidente Black Mesa, como **Eli Vance** e **Isaac Kleiner**, entre otros. Y así, en compañía de **Alyx Vance**, **Barney Calhoun** y otros, comienza, de a poco, a adoptar el papel de líder y héroe mítico, rol que protagonizará en los siguientes Episodios continuados de **Half-Life 2**.

Curiosidades

- En la saga **Half-Life**, el jugador toma el control de Gordon Freeman desde una perspectiva en primera persona y transita por el desarrollo de la historia en tiempo real, sin cinemáticas o pantallas de carga que interrumpan la experiencia.

- Además de la barreta, los anteojos y la barba candado son otros de los atributos insignia de Gordon.

- Cualquier similitud con el personaje argentino de historietas Juan Salvo, de **El Eternauta**, es pura coincidencia.



PERSONAJES

Guybrush Threepwood

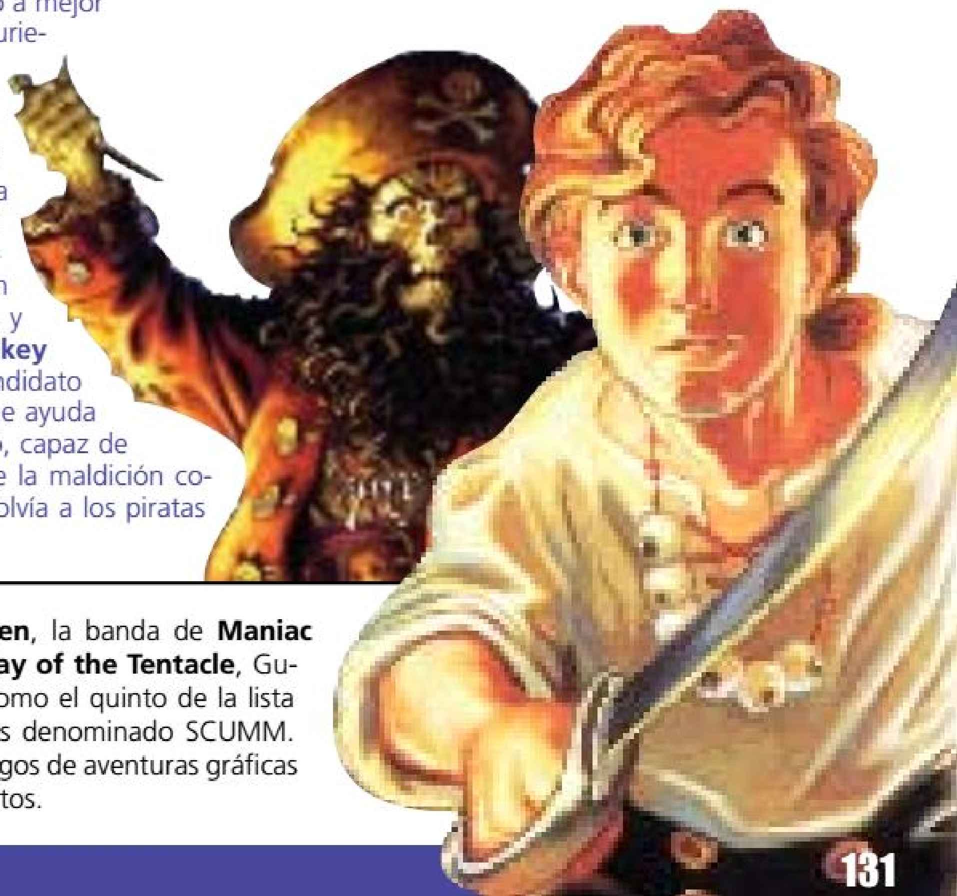


Guybrush Threepwood, aspirante a pirata cuya única habilidad consistía en retener el aire por diez minutos, y protagonista de la saga **Monkey Island**. Machista, torpe y algo flojo de carácter, pero ingenioso para los duelos de insultos, este joven de edad incierta (aunque algunos expertos estiman que rondaba los diecinueve años en las primeras entregas) y amante del *grog*, viajó a la **Isla Melee** para aprender el oficio. Allí conoció a su futura esposa, la "explosiva" gobernadora **Elaine Marley**, y a su principal enemigo, el pirata fantasma **LeChuck**. Sus aventuras se caracterizaron por un cúmulo de situaciones desgraciadas y a su vez increíblemente graciosas, especialmente en los dos primeros títulos de la saga -obra del genial **Ron Gilbert**-. Ya del tercer **Monkey Island** en adelante los puristas no quedaron conformes con los resultados, principalmente por la partida de Gilbert, **Schafer**, y el resto de creativos que supieron darle vida a uno de los títulos más sobresalientes del sello LucasArts. Los que tomaron su puesto hicieron varios cambios importantes, incluyendo el estilo más caricaturesco que devino en un Guybrush mucho más alto y desgarbado, y si bien el juego fue considerado por la crítica especializada como muy bueno, lejos estuvo de volver a su gloria pasada.

El nombre de este famoso personaje de videojuegos surgió casi por casualidad, ya que mientras el equipo de creativos pensaba en uno adecuado, nombraron "guy" (*tipo*, en inglés) al archivo. Los personajes estaban hechos con el viejo **Deluxe Paint**, por ende la extensión de los archivos era .brush. Así, los integrantes del staff de LucasArts se acostumbraron a llamar al héroe "Guybrush".

Su némesis, LeChuck

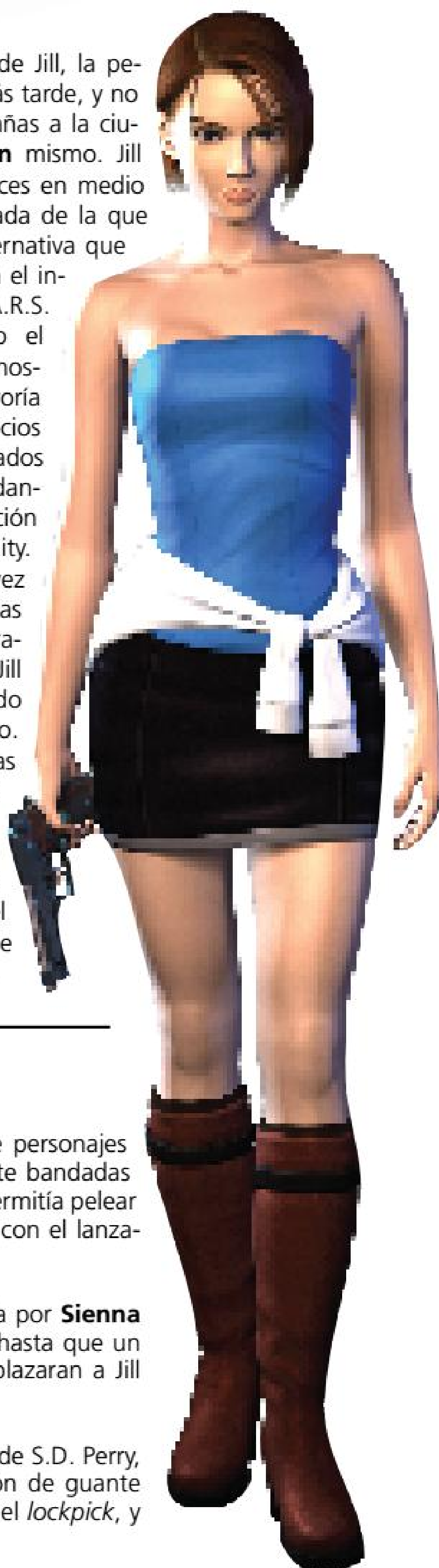
Primero fue un pirata fantasma que pasó a mejor vida por amor. **Elaine** le pidió que se muriera, y eso hizo él. Después, gracias a la intervención de un aliado y de la barba de **LeChuk** -a la cual creía perdida para siempre- se volvió un pirata zombi con conocimientos de vudú, además de una sed de venganza extrema (¡su amada se fue con su peor enemigo!). Ya en la tercera entrega, LeChuck se transforma en un capitán endemoniado, y en la cuarta y última de las aventuras gráficas de **Monkey Island** se hace pasar por un nuevo candidato a la gobernación de las islas, a la vez que ayuda a **Ozzie** a conseguir un amuleto mágico, capaz de lanzar sobre todos los piratas del Caribe la maldición conocida como *The Ultimate Insult*, que volvía a los piratas gente totalmente normal.



Junto con los chicos de **Zak McKracken**, la banda de **Maniac Mansion** y mucho tiempo más tarde **Day of the Tentacle**, Guybrush Threepwood pasó a la historia como el quinto de la lista en utilizar el motor gráfico de LucasArts denominado SCUMM. Corría por entonces el año 1990 y los juegos de aventuras gráficas pasaban por uno de sus mejores momentos.

PERSONAJES

Jill Valentine



Jill Valentine, miembro del grupo especial de operaciones tácticas y de rescate S.T.A.R.S., con base en Racoon City (USA), y uno de los personajes principales de la saga **Resident Evil**. Especialista en violar candados y cerraduras con un simple alambre, Jill era uno de los dos personajes seleccionables en el RE original, y la protagonista de **Resident Evil 3: Nemesis**. Su valentía, agilidad y rapidez, que en el juego se tradujo en la posibilidad de llevar con ella más equipo que su compañero **Chris Redfield**, a costas de resistencia, resultaron invalorables en cada una de sus apariciones. Sus compañeros del equipo Alfa –hasta los incidentes en las montañas Arkley, por lo menos- fueron: **Chris Redfield**, **Barry Burton**, **Albert Wesker**, **Joseph Frost** y **Brad Vickers**.

Los incidentes en Arkley comenzaron con la misteriosa desaparición de varias personas, y poco después del equipo Bravo, motivo que llevó a los integrantes de Alfa a investigar los hechos. Pero poco pudieron hacer, porque apenas llegaron al lugar fueron atacados por docenas de perros de fuerza y fiereza inusitadas, obligando a los supervivientes a replegarse dentro de una enorme mansión. Allí las cosas no fueron mucho más fáciles para Jill, y tampoco para sus compañeros, testigos de una **Corporación Umbrella** que ya comenzaba a tener serios problemas en el control de las criaturas de pesadilla con las cuales experimentaba en secreto. Aún así, y después de cruzar el corazón de las instalaciones del complejo, Jill logró huir de todo ese horror desde un helipuerto, a pasos de la mansión de la muerte.

Pero para desgracia de Jill, la pesadilla volvió años más tarde, y no a las montañas aledañas a la ciudad, sino en **Racoon** mismo. Jill se encontraba entonces en medio de una ciudad arrasada de la que no quedaba otra alternativa que escapar… o morir en el intento. Allí, la ex S.T.A.R.S. descubrió que tanto el cuartel de policía, el hospital, y la gran mayoría de las casas y negocios ya habían sido tomados por los zombis, quedando como última opción abandonar Racoon City. Así es como una vez más, y de nuevo en las entrañas de un laboratorio de Umbrella, Jill logró escapar a bordo de un tren subterráneo. Más arriba, mientras tanto, Racoon pasa a la historia como la primera ciudad de los EE.UU. de Norteamérica en borrarse del mapa con la ayuda de una bomba atómica.

Otros datos



En **Marvel vs Capcom 2**, Jill Valentine apareció en la lista de personajes jugables, pudiendo atacar al contrario por su cuenta o mediante bandadas de cuervos, zombies, o perros no muertos. Un Hyper combo le permitía pelear con el Tyrant, y con otro combo secreto disparaba al boss final con el lanzamisiles, infligiendo todavía un poco más de daño al oponente.



En la película *Resident Evil: Apocalypse* (2004) Jill fue encarnada por **Sienna Guillory** -rol que planeaba repetir en *Resident Evil: Extinction*- hasta que un problema de fechas hizo que los productores finalmente reemplazaran a Jill Valentine por **Claire Redfield**.



En una de las tantas novelas basadas en los juegos de Capcom, de S.D. Perry, se hizo la aclaración de que Jill era la hija de un famoso ladrón de guante blanco, y que ella le debía a su padre su habilidad sin igual con el *lockpick*, y no a su entrenamiento con S.T.A.R.S.

Pac-Man





Ícono cultural de los años 80, **Pac-Man** se convirtió en un hecho paradigmático dentro de los videojuegos, convirtiéndose rápidamente en un personaje de renombre mundial.

Pac-Man fue creado por **Toru Iwatani**, dentro de la compañía Namco. Es común confundir a Pac-Man con una pizza carente de una porción. Su creador admitió que esto no es enteramente verdad, que la forma de Pac-Man proviene en parte de un rediseño del símbolo japonés que define a la palabra boca (*kuchi*).

El juego cuenta con infinidad de ports para casi todas las plataformas de videojuegos desde su nacimiento. El primero se produjo en 1982 para la consola **Atari 2600**. Esta versión fue altamente criticada por su calidad y se convirtió en uno de los tantos hechos que propiciaron la caída de la industria de los videojuegos norteamericana en 1983.

Pac-Man conlleva una enorme variedad de merchandising, siendo el primer personaje de videojuegos en convertirse en un *icono de la generación pop de los años 80*. Su imagen inspiró una serie de dibujos animados, llaveros, juegos de mesa, remeras y hasta un cassette de canciones cuyo single llegó a estar en el Top 40 en el año 1982.

Secuelas



La cantidad de secuelas de Pac-Man es innumerable. Quizás la más popular de todas sea **Ms. Pac-Man**, lanzada por Midway en 1981 sin la aprobación de Namco. **Ms. Pac-Man** fue un éxito instantáneo. Finalmente, temiendo un juicio, Midway cedió los derechos a Namco.

Ms. Pac-Man presenta un flujo de juego mucho más veloz, la aparición de nuevos laberintos, junto a muchos agregados más.

Quizás la secuela más llamativa de todas haya sido **Pac-Mania**, un intento en 3D del Pac-Man original con algunos cambios como la posibilidad de saltar y la aparición de dos nuevos fantasmas.

Pac-Man Championship Edition es la última secuela de Pac-Man realizada hasta la fecha. Desarrollada por su creador original, **Toru Iwatani**, este título se tornó disponible bajo el servicio Xbox Live Arcade de Xbox 360 en 2007. Fue el último juego desarrollado por Toru Iwatani antes de su retiro.

Curiosidades





El nombre original del juego en japonés era **Puck Man**, proveniente de la frase ***paku-paku*** (que describe el sonido que produce la boca al abrir y cerrarse sucesivamente). El juego fue rebautizado como **Pac-Man** para el mercado americano y europeo, debido a la semejanza en la pronunciación de la palabra ***puck*** con ***fuck***.

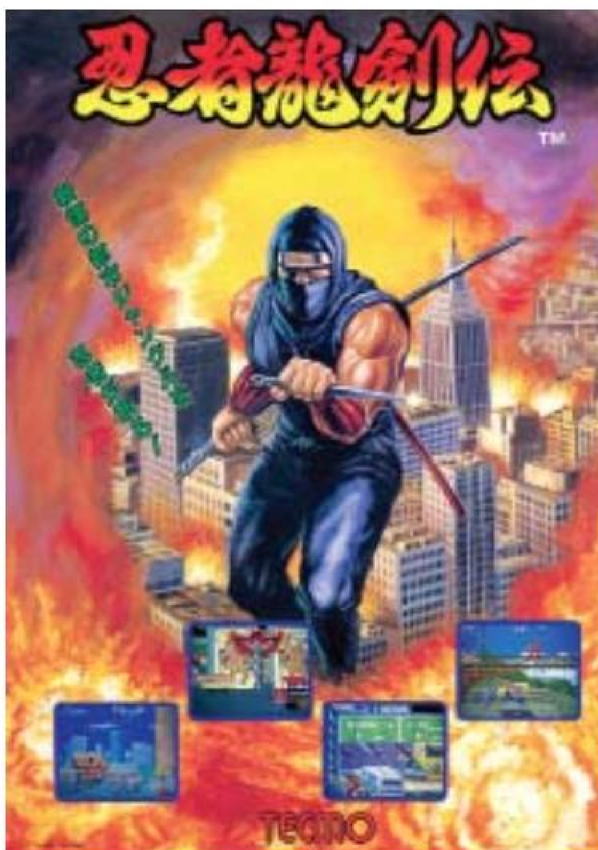


Pac-Man puede ser jugado hasta su nivel 256, momento en que un bug, relacionado con el número máximo que puede expresarse con ocho cifras en el sistema binario, acaba por arruinar la mitad derecha de la pantalla, tornándolo prácticamente injugable.



Ryu Hayabusa

Ryu Hayabusa, protagonista principal de la serie **Ninja Gaiden** y miembro del clan Hayabusa de artes marciales, especializado en el ***Ninjitsu***. Con tan solo 23 años, Ryu es un joven sabio, de personalidad armoniosa y naturaleza tranquila. Tiene un control sublime en armas como la espada, la guadaña, las shurikens y las dagas, así como también en técnicas mágicas.



Ryu hizo su primera aparición en **Ninja Gaiden**, la versión de recreativas de 1988. El juego era un ***beat'em up*** clásico, al estilo **Double Dragon**, que se podía jugar en cooperativo.
Su historia principal recién comenzó a escribirse en el NES, ese mismo año, con una versión de plataformas que lo elevó al éxito. Dos secuelas más lo seguirían, que más tarde serían recompiladas en **Ninja Gaiden Trilogy** para SNES, con gráficos y sonido mejorados.
Más tarde, Ryu saltaría a formar parte de los torneos de **Dead or Alive** acompañado por un cambio de atuendo de estilo mucho más moderno. Es durante estos torneos donde Ryu se convirtió en el aliado incondicional de **Ayane**, **Kasumi** y **Hayate**. Recién en el año 2004 regresaría para protagonizar un nuevo título, esta vez en Xbox y con una calidad técnica sin precedentes para la época. La historia de esta versión ocurría dos años antes del primer torneo de **Dead or Alive**.
Su vida está plagada de tragedias, conflictos y traiciones: su padre, **Ken Hayabusa** –o **Joe Hayabusa**, según la versión Xbox– murió en un enfrentamiento con **Jaquio**, el antagonista del primer juego. Su compañera de aventuras, **Irene Lew**, agente de la CIA, sufrió la muerte y posterior resucitación durante la trilogía original. El ninja **Murai**, tío de Ryu, resultó ser la mente maestra detrás de la aniquilación total del Clan Hayabusa y del robo de la ***Dark Dragon Blade*** durante el Ninja Gaiden de Xbox.
Ryu tuvo su aparición en cines en la película *DOA: Dead or Alive*, en la que es interpretado por el actor **Kane Kosugi**, y en donde aparece sin máscara que le cubra el rostro. De la misma forma se lo puede ver en el anime de **Ninja Gaiden**.

La serie Ninja Gaiden está compuesta por una trilogía original para NES, la cual contaría con numerosos ports para diversas plataformas, incluyendo DOS. Toda la serie se caracteriza por su elevada dificultad.



La historia de los videojuegos, desde su nacimiento con Tennis For Two en un simple osciloscopio, hasta los más grandes hitos de PC y consolas, tiene como protagonistas a veces ignorados a verdaderos maestros en el arte de la jugabilidad, ingenio y diversión.

Sin ellos, no existirían géneros enteros.

Y son ellos quienes siempre nos seguirán sorprendiendo.

Están un poco locos, pero son geniales.

Game Designers



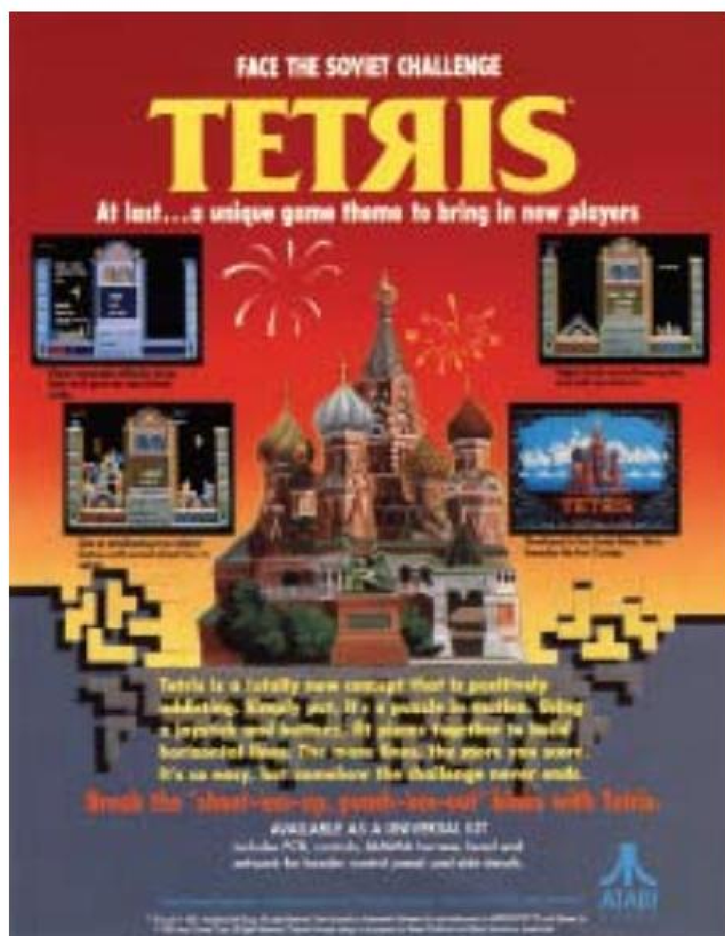
B

Alexey L. Pajitnov

Ingeniero de computadoras de origen ruso, nacido en el año 1956. Sus conocimientos lo llevaron a trabajar como matemático en el Centro de Computación perteneciente a la **Academia Soviética de Ciencias**, institución principalmente orientada a investigación y desarrollo. En el año 1985, con la ayuda de **Dmitry Pavlovsky** y **Vadim Gerasimov**, **Pajitnov** crearía el que hoy en día es uno de los juegos de ingenio más conocidos y difundidos en todo el planeta: **Tetris**. La idea de Tetris estuvo basada en un viejo juego de ingenio de origen árabe conocido como *Pentaminó*.

Originalmente, **Tetris** no había tenido el éxito que se le conoce ahora, debido a la tosca plataforma en la que había sido desarrollado, un clon ruso del DEC PDP-11 llamado Elektronika-60. Fue gracias a la ayuda de **Gerasimov** que pudo ser convertido para correr en plataformas IBM PC, y obtener al fin el reconocimiento y la difusión que merecía. Sin embargo, los problemas recién empezaban para el **Tetris**, debido a los siempre presentes conflictos de licencia. Al haber sido creado del otro lado del Muro de Hierro, y sin nada remotamente parecido a derechos de autor, el juego de **Pajitnov** terminó bajo estricto control del gobierno soviético, quien luego vendería los derechos internacionales del mismo a la empresa **Bulletproof Software**, y a su presidente, **Henk Rogers**. A su vez, Rogers revendió los derechos a **Nintendo**, lo que le generó millones de dólares en ganancias, tanto en cartuchos para la consola NES, como en ventas del ascendente **Game Boy**, que venía con el juego incluido. Debido a que era empleado del estado en ese entonces, Pajitnov *no llegó a obtener ninguna cifra sustancial del dinero* que su juego había logrado.





En el mismo año en que cayera la Unión Soviética, Pajitnov se dirigió a los Estados Unidos, en donde unió fuerzas con **Vladimir Pokhilko** y creó **El-Fish**, un juego de simulación de pecera. Las primeras regalías que recibió Pajitnov por **Tetris** no llegarían hasta 1996, año en que fundó The Tetris Company junto a **Henk Rogers**, y en el que trabajaría para **Microsoft Corporation** haciendo **Pandora's Box**. En 2005, Pajitnov llegó a un acuerdo de colaboración con **WildSnake Software**, a partir del cual creó **Dwice**. Incluso hoy en día se pueden apreciar las creaciones de Pajitnov en las consolas de última generación como Xbox 360, con **HexicHD**, y **Hexic 2**.

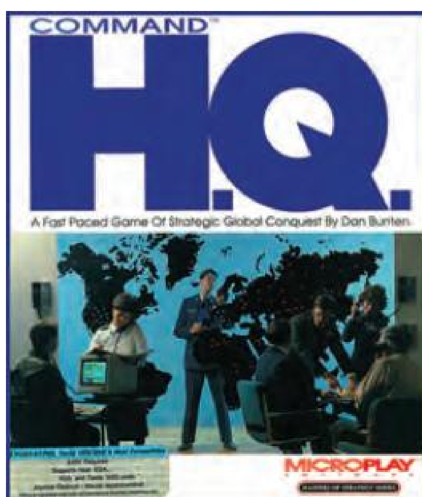


Danielle Bunten Berry



Programadora y diseñadora de videojuegos nacida el 19 de febrero de 1949 en St. Louis, estado de Missouri. Su primer contacto con el diseño de videojuegos fue puramente como un hobby, mientras obtenía su título en ingeniería industrial en 1974. Hacia el año 1978, creó y vendió un juego para la plataforma **Apple II** conocido como *Wheeler Dealers*, y tuvo como comprador a la empresa canadiense de software **Speakeasy**. Lo más llamativo de este juego era que estaba diseñado al estilo multijugador, concepto prácticamente desconocido y demasiado extraño para una época en la que las computadoras hogareñas no eran algo muy común. Además, en ese entonces, los pocos títulos que había eran creados para un solo jugador. *Wheeler Dealers* estuvo muy lejos de convertirse en un éxito debido al control especial que el juego necesitaba, el cual aumentó el valor final del título haciéndolo superar en más de un 230% el promedio del precio para los juegos de ese entonces.

Tras desarrollar algunos títulos para la empresa **SSI**, Bunten formó su propia compañía, **Ozark Softscape**. **Electronic Arts** demostró un gran interés por el trabajo de Bunten, y a partir de allí se manifestó *M.U.LE.*, juego que fue creado originalmente para las plataformas **Atari** de 8 bits. El juego no fue un gran suceso de ventas al momento de su lanzamiento, en 1983, pero con el paso de los años su valor de culto ascendió de manera impresionante. *M.U.L.E.* es considerado uno de los juegos más revolucionarios, y con uno de los conceptos más puros en cuanto a juegos multiplayer. Fue trasladado a varias plataformas, tuvo varios clones, e incluso puede jugarse a través de Internet gracias al desarrollo de emuladores. Es un dato conocido que el juego estuvo inspirado en la novela de Robert A. Heinlein, *Time Enough for Love*.



Otro título que probó tener mucho más éxito que *M.U.L.E.* a nivel de ventas fue el juego *The Seven Cities of Gold*, orientado al género de aventura y exploración, lanzado en el año 1984. A pesar de su simpleza y de su sencillez a nivel gráfico, el juego alcanzó a vender más de ciento cincuenta mil copias. Sus tres juegos siguientes fueron *Heart of Africa*, *Robot Rascals*, y *Modem Wars*, que requería que dos jugadores se enfrentaran a través de una conexión por módem. Bunten se alejó de Electronic Arts para unir fuerzas con **Microprose**. Allí desarrolló *Command HQ* en el año 1990, considerado por muchos el primer juego de estrategia en tiempo real para la plataforma PC.

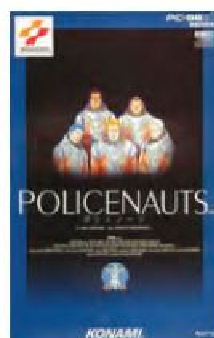


En 1997 se volvió a ver un juego de Bunten, conocido como *Warsport*, un claro ejemplo de su nuevo interés por crear juegos multiplayer a través de Internet. Menos de un año después, Bunten fue diagnosticada con cáncer de pulmón, el cual se presume adquirió debido a su hábito de fumar. En esa época, Bunten estaba trabajando en el diseño de una versión para Internet de *M.U.L.E.* Falleció el 3 de julio de 1998, a los 49 años.

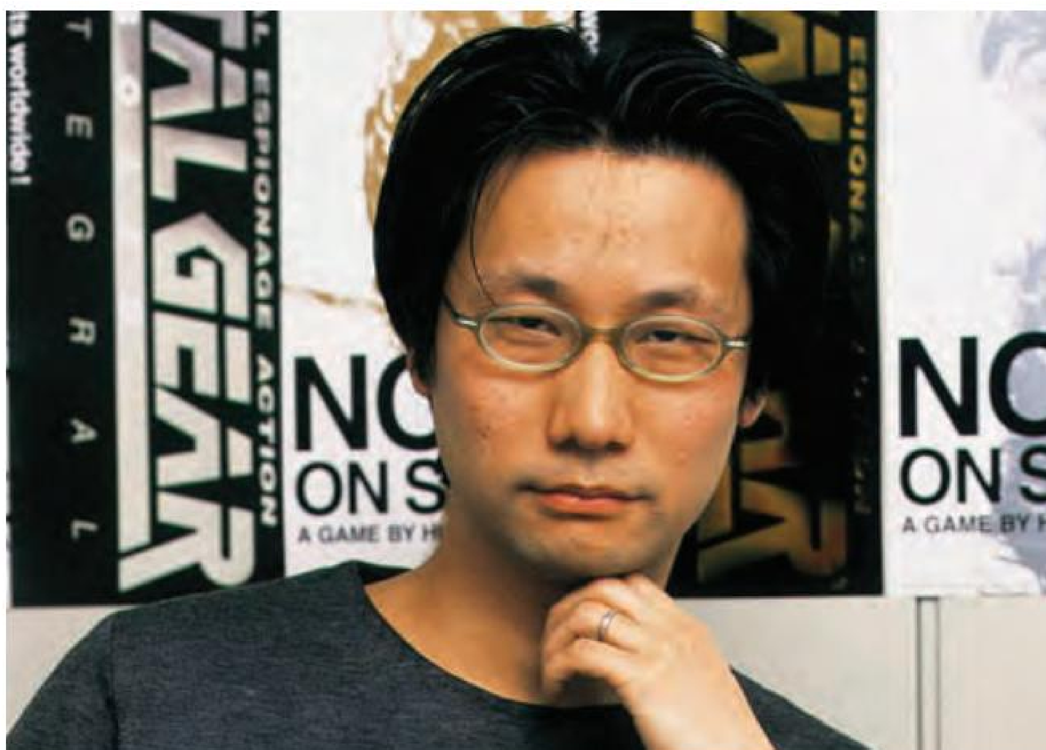
CURIOSIDADES

La actividad de Bunten en torno a los videojuegos decayó tras un fallido tercer matrimonio y su decisión de cambiar de sexo. Así fue como abandonó su nombre masculino **Daniel Paul Bunten** y pasó a ser **Danielle Bunten Berry**, más conocida como **Dani Berry**. Junto con la modificación de su nombre, también se sometió a una cirugía de cambio de sexo en noviembre de 1992. Sin embargo, hay información que confirma el posterior arrepentimiento de Bunten.

Hideo **Kojima**



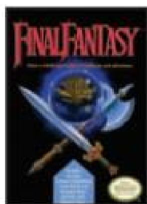




Diseñador de videojuegos de origen japonés, nacido el 24 de agosto de 1963 en el distrito de Setagaya, Tokio. Inicialmente estudiante de economía con aspiraciones a convertirse en un director de cine, **Kojima** tomó un giro radical en su carrera, influenciado principalmente por su contacto con la consola **Nintendo NES**, que lo llevó a dedicarse por completo a la creación y diseño de videojuegos. Así fue como terminó siendo empleado por la empresa **Konami** y ubicado en el departamento de desarrollo de juegos para el antiguo sistema de computadoras hogareño conocido como **MSX**. Los primeros años dentro de Konami no fueron muy productivos para Kojima, dada su falta de conocimiento sobre programación y sus ideas demasiado innovadoras para la época.

Su primer trabajo en un videojuego fue en el título *Penguin Adventure*, del año 1986. El primer juego que desarrolló por completo fue *Lost Warld*, que nunca llegó al mercado, pues fue rechazado por los jefes de Kojima. Sin embargo, su primer lanzamiento al mercado fue lo que lo catapultó a su situación actual, un título del año 1987 para el sistema **MSX2** llamado *Metal Gear*. Un verdadero éxito en el Japón, *Metal Gear* fue luego transportado a otras plataformas, con algunos cambios en ciertas versiones, pero sin perder los logros obtenidos. Muchos consideraron que el punto más revolucionario de *Metal Gear* fue su estilo de juego de sigilo –un concepto casi desconocido en aquellos años– sumado a su elaborada trama. Los siguientes juegos lanzados por Kojima gozaron de muy buenas críticas: *Snatcher*, en el año 1988; y *Metal Gear 2: Solid Snake*, lanzado en exclusiva para el Japón en el año 1990 (el juego llegó al Occidente recién en 2006, como bonus de *Metal Gear Solid 3: Subsistence*). La misma exclusividad en el Japón tuvo su siguiente juego, *Policenauts*, que, si bien tuvo buenas críticas, fue poco conocido en Occidente debido a la abrupta cancelación de su versión en idioma inglés. Kojima también abarcó el mercado de los simuladores de citas, creando algunos títulos para la saga *Tokimeki Memorial*.

1998 fue el año en que la popularidad de Kojima rompió sus límites con el lanzamiento del aclamado título para la consola **PlayStation**, *Metal Gear Solid*, el primero de esta saga que usó gráficos en 3D y que empleó actores de voz. Los fans debieron esperar hasta noviembre de 2001 para poder ver su secuela, *Sons of Liberty*. Esta segunda parte también fue un éxito de ventas, aunque ciertos elementos cuestionaron el exceso de profundidad de su trama, al igual que la duración de algunas escenas de diálogo. Se lanzó una gran cantidad de material bajo la franquicia **Metal Gear**, y bajo diferentes plataformas; pero la tercera entrega, *Snake Eater*, recién vio la luz en noviembre del año 2004. En abril de 2005, Konami llevó a cabo una reestructuración de sus departamentos y optó por unir al equipo de trabajo de Kojima en una nueva división llamada **Kojima Productions**, enfocada de manera exclusiva a la creación de juegos.
Algunos de los títulos más importantes –fuera de la esfera del exitoso *Metal Gear*– en los que Hideo Kojima participó, fueron los cuatro títulos de la serie *Boktai* y los primeros dos juegos de la afamada saga *Zone of the Enders*.



Hironobu Sakaguchi



Diseñador, director y productor de videojuegos de origen japonés nacido el 25 de noviembre de 1962 en la ciudad de Hitachi, ubicada dentro de la prefectura de Hibaraki. Tras su graduación, **Sakaguchi** comenzó a estudiar ingeniería eléctrica en la Universidad Nacional de Yohokama. Sin embargo, Sakaguchi abandonó los estudios repentinamente en el año 1983, acompañado en su decisión por **Hiromichi Tanaka**.

En septiembre de ese año, Sakaguchi se convirtió en co-fundador, junto con **Masafumi Miyamoto**, de **Square Soft** (hoy conocido como **Square Enix**), en ese entonces bajo la esfera de una compañía llamada **Denyüsha Electric**. El cargo de Sakaguchi dentro de Square fue el de Director de Planeamiento y Desarrollo. Los primeros títulos lanzados por Sakaguchi y compañía fueron para la consola **Famicom**, versión japonesa de la americana **Nintendo NES**. El impacto de dichos juegos fue tan insignificante que, en el año 1987, Square se enfrentó a la tangible posibilidad de declararse en bancarrota. Presumiblemente, conociendo el destino que le esperaba, Sakaguchi decidió hacer un último juego con el poco dinero que le quedaba a la empresa, al punto de que el nombre mismo del juego exponía la situación de la compañía en ese momento: *Final Fantasy*.



El juego salió al mercado el 18 de diciembre de 1987, y su éxito fue rotundo, tanto que logró sacar a Sakaguchi de su retiro. La segunda y tercera entrega de la saga fueron lanzadas en 1988 y 1990 respectivamente, también disponibles para la consola Famicom. En 1991 salió al mercado *Final Fantasy IV*, pero esta vez el juego estaba disponible para la consola **Super Famicom**, sistema equivalente al **Nintendo Super NES**. Con el lanzamiento de este juego, parte de la conocida confusión que existe entre las versiones americanas y japonesas de la saga se hizo manifiesta, ya que el título fue conocido en los Estados Unidos como *Final Fantasy II*. Tras su ascenso a la posición de Vicepresidente Ejecutivo, la relación de Sakaguchi con la saga *Final Fantasy* fue muy estrecha, hasta el lanzamiento de *Final Fantasy VI* en el año 1994, el cual sólo se limitó a producir.

A pesar de su éxito (sus títulos vendieron más de ochenta millones de unidades alrededor del mundo), Sakaguchi no fue inmune a las malas decisiones. Intentó incursionar en el mundo del cine dirigiendo una película basada en la franquicia de *Final Fantasy*, conocida como *The Spirits Within*. Lanzada en julio de 2001, la película contaba con animaciones por computadora de última generación y un presupuesto millonario. Aún así, se convirtió en uno de los fracasos de taquilla más grandes que se conocen dentro del mundo animado, con una pérdida estimada de 120 millones de dólares. Esto provocó el cierre de la división **Square Pictures** y un retraso en la fusión posterior de Square con quien entonces fuera su rival, **Enix**. Sakaguchi renunció a su posición y, en 2004, fundó la empresa **Mistwalker**, que tuvo amplias relaciones con Microsoft Game Studios. Bajo esta sociedad, Sakaguchi creó dos juegos de rol para la consola **Xbox 360**: los títulos *Blue Dragon* (2006) y *Lost Odyssey* (2007).










Geoff Crammond



Considerado el padre de los simuladores de autos, forma parte de la primera camada de grandes desarrolladores de videojuegos. Hizo sus primeras armas en 1981 con un port de *Space Invaders* (*Super Invaders*) para la **BBC Microcomputer System**.

En 1983 publicó *Aviator* (**Acornsoft**, para **BBC Micro**), un simulador de vuelo con gráficos vectoriales. Si bien para la época ya existía *FS1* de **subLOGIC** (luego adquirido por **Microsoft** y renombrado como *Microsoft Flight Simulator*), *Aviator* introdujo el efecto de la fuerza G sobre el avión (haciéndolo perder sus alas), así como elementos de inteligencia artificial (IA) para manejar a los alienígenas que intentaban alcanzar su objetivo sin ser derribados por nuestro **Supermarine Spitfire**.

Los aficionados a los fierros tuvieron que esperar hasta 1984 para poder disfrutar de lo que sería el primer juego de simulación de autos en 3D: *Revs* (Acornsoft, para BBC Micro), en el que se podía recorrer el trazado de Silverstone desde la perspectiva del piloto, permitiendo andar en sentido contrario e incorporando ayudas de manejo y oponentes con una IA individualizada. **"Mad" Max Throttle**, **Sid Spoiler** y **Slim Chance** son algunos de los nombres de los corredores.

Mientras trabajaba en la inclusión de nuevos trazados (1985) y en el *port* a **Commodore 64** (1986), desarrolló *The Sentinel* (**Firebird**, para **C64**), considerado por la crítica de entonces como uno de los juegos más innovadores y originales. El objetivo consistía en tomar el control de un tablero en 3D con valles y colinas, moviéndonos desde la parte más profunda hasta la plataforma más alta, donde se ubicaba el centinela. Tuvo numerosos ports oficiales (**Amiga**, **Atari**, **PC**, etc.) y otros realizados por los fans; existe una versión en Flash disponible en Internet.

En 1989 volvería a las pistas con *Stunt Car Racer* (**MicroStyle**, para **Amiga**, **C64**, **PC**, etc.), aunque esta vez por el lado de los arcades. Si bien incluía un sistema de física avanzada, los circuitos tenían forma de montañas rusas, y los autos realizaban las más diversas acrobacias.

Para suerte de muchos, en 1992 retomó la senda de *Revs* con *Formula One Grand Prix* (**Microprose**, para Atari, Amiga y PC), marcando un hito en los simuladores de autos. Lo novedoso del juego era que permitía competir a lo largo de la temporada de Fórmula Uno con todos sus circuitos perfectamente modelados: se podía identificar el trazado con sólo recorrerlo. Además, el modelo de física y la IA de los oponentes eran soberbios para la época.





Posteriormente surgieron *Grand Prix 2* (1996), *Grand Prix 3* (2000), *Grand Prix 3 2000* (expansión, 2001) y *Grand Prix 4* (2002), todos publicados por Microprose (salvo *GP3 2000*, por **Hasbro**) para PC y con licencias oficiales de **FIA** con las temporadas 94, 98, 2000 y 2001 respectivamente. Los títulos incluyeron mejoras gráficas y de sonido, pero por sobre todo, modelos físicos e IA cada vez más realistas (en Internet se consiguen videos donde se muestran, en simultáneo, vueltas en los circuitos tomadas de la TV y del juego).

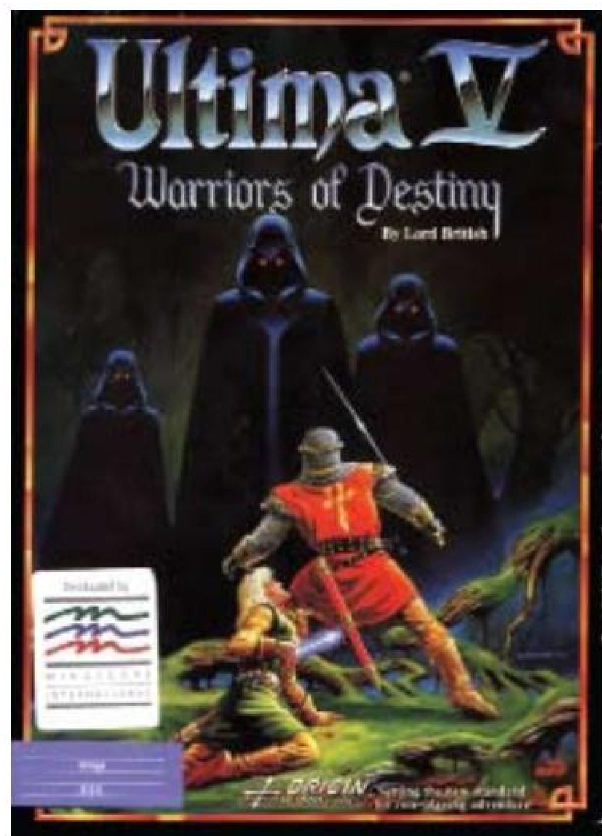
Si bien la serie *GP* recibió diversas críticas por su mal rendimiento y por poseer algunos *bugs*, aún hoy se mantienen gracias al apoyo de una comunidad entusiasta que incorpora los autos y los circuitos de las nuevas temporadas.

Luego de que **Lost Toys** cerrara sus puertas en 2003 y cancelara el proyecto *Stunt Car Racer Pro*, poco y nada se supo del buen Geofff.

Richard Garriot



Afamado programador y diseñador de juegos, nacido el 4 de julio de 1961 en la ciudad de Cambridge, Inglaterra. Criado y educado en los Estados Unidos, más precisamente en Nassau Bay, Texas. Sus primeros pasos en el mundo de los videojuegos surgieron mientras cursaba la escuela secundaria, lugar en donde ganó su apodo **Lord British**, debido su acento inglés. Así fue como desarrolló su primer videojuego, **Akalabeth: World of Doom** (1980) para la plataforma Apple II. Akalabeth fue el primer juego de rol comercial y fue vendido originalmente en pequeñas bolsas plásticas. Sin embargo, lo que realmente lo catapultó a la fama fue la creación de una de las sagas de aventuras más aclamadas en la historia del género: **Ultima**.



El primer título, **Ultima: The First Age of Darkness**, fue publicado por California Pacific Computers, la misma empresa que compró a Garriott los derechos de Akalabeth, mientras que el segundo, **The Revenge of the Enchantress**, fue publicado por Sierra On-Line. Gracias al éxito acumulado con los dos primeros juegos de la saga, y en parte por su insatisfacción en la relación con Sierra, Garriott creó junto a su familia su propia empresa de desarrollo de videojuegos: **Origin Systems**. Su nueva empresa sería el hogar para otros grandes títulos, como la serie **Wing Commander** y la versión en línea de Ultima, **Ultima Online**. Garriott tuvo participación en todos los juegos de la saga Ultima, pasando por múltiples roles como el de diseñador, artista gráfico, e incluso actor de voz, hasta llegar a dirigir **Ultima IX: Ascension** en el año 1999.

En 1992, Garriott vendió Origin Systems a **Electronic Arts** pero, en marzo del año 2000, la relación entre Garriott e EA tuvo un tormentoso final con la cancelación de varios de los proyectos de Garriott, entre los que se encontraban **Ultima Online 2** y **Privateer Online**. Tras abandonar la empresa que él mismo creó, tomó la decisión de formar una nueva con el nombre de **Destination Games**, la cual luego se asoció con **NCSoft**, lugar en donde Garriott trabajó produciendo y diseñando **juegos de rol**.

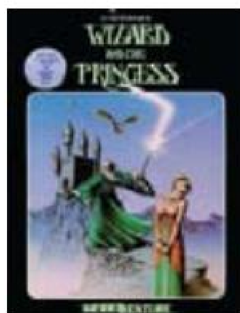
Conocido por ser excéntrico al punto de tener su propia casa embrujada (la *Mansión Britannia*), los últimos trabajos de Garriott han tenido una gran tendencia hacia a los juegos en línea. Entre los títulos más recientes en los que participó, se encuentra la serie **Lineage** y el MMORPG **Tabula Rasa**. Tal y como sucedió en **Ultima Online**, haciendo acto de presencia en el juego con su famoso apodo, también se lo puede ver entre los mundos de **Tabula Rasa**, pero esta vez bajo la denominación de **General British**.

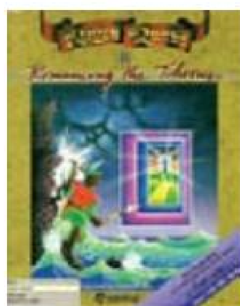


Roberta Williams

GAME DESIGNERS

Diseñadora de videojuegos retirada, nacida el 16 de febrero de 1953. Desde pequeña, **Roberta** había desarrollado una gran imaginación, pero no fue hasta su matrimonio con su esposo Ken a la edad de 19 años, que tuvo su primer contacto con las computadoras. Tras haber probado la aventura de texto **Colossal Caves**, Roberta no solo se sintió atraída por el concepto de juegos para computadora, sino que estaba convencida de poder hacer un mejor trabajo.







Tras lograr convencer a su esposo para desarrollar sus ideas, Roberta creó, en mayo de 1980, el juego **Mystery House**, revolucionario para la época, debido a que no estaba basado en texto puro, sino que incluía gráficos. Lanzado bajo el nombre de su propia compañía **On-Line Systems**, Mystery House le proporcionó a Roberta los recursos necesarios para trabajar en su segundo juego, **Wizard and the Princess**, y montar su primera oficina hacia diciembre de ese año. Roberta tendría su propio momento de controversia al año siguiente, con el único juego basado en texto creado por su empresa, **Softporn Adventure**, de **Chuck Benton**. El escándalo surgió a partir de la cubierta del producto, *mostrando a tres mujeres desnudas en una bañera, entre ellas la misma Roberta*, junto a un camarero y una **Apple II** en el fondo.



Sin embargo, la piedra fundamental de la carrera de Roberta tomaría forma entre el verano americano de 1983 e inicios de 1984, con la creación de una de las sagas de aventuras gráficas más famosas que existieron: **King's Quest**. El éxito del primer juego le permitió a Sierra On-Line (ya con ese nombre a partir de 1982) afrontar ciertas dificultades como fueron el colapso del mercado de videojuegos. Al igual que con **Mystery House**, Roberta empujó aún más los límites vistos en un juego, presentando a **King's Quest** con gráficos de 16 colores. Hacia 1989, los integrantes de la saga ya eran cuatro, con el último de ellos innovando en el campo de música y sonido. Poco tiempo después, Roberta inclinó su talento hacia un nuevo proyecto, un juego basado en una heroína llamada **Laura Bow**, de título **The Colonel's Bequest**.



En el décimo aniversario de Sierra On-Line, en el año 1990, Roberta tomó un pequeño rol en la *remake* del primer **King's Quest**, mientras desarrollaba la quinta parte de la saga, **Absense Makes the Heart Go Yonder**. Debieron pasar tres años para ver la sexta entrega de King's Quest, pero Roberta desafió nuevamente los límites con **Phantasmagoria** en 1995, un juego de terror que demandó siete CD-ROM's, un volumen de datos gigantesco para la época.
Sierra On-Line fue vendida en el año 1996, pero Roberta permaneció allí para desarrollar **Mask of Eternity**, la última entrega de la saga King's Quest, finalmente lanzada en 1998. Desde entonces, Roberta se ha retirado del mundo de los videojuegos, y sus apariciones en público han sido bastante escasas.

Ron Gilbert

Ron Gilbert es uno de los diseñadores de videojuegos más reconocidos y queridos en la industria. Su primer trabajo data de principios de los ochenta, cuando desarrolló **Graphics Basic**, programa que vendió a la compañía Human Engineered Software. Algún tiempo después obtuvo su diploma en Ciencias de la Informática y comenzó a programar juegos del tipo arcade para **Commodore 64** en HESware. Tras medio año de estar allí, la firma quebró, y fue entonces cuando ingresó a **LucasFilm Games** (más tarde **LucasArts**). Allí trabajó haciendo ports de juegos de la **Atari 800** para la Commodore 64. Estaba más que claro que los directivos de LucasArts no tenían ni la menor idea del diamante en bruto que trabajaba para ellos.





Fue recién en 1985 cuando, junto con su colega **Gary Winnick**, ideó lo que pasaría a ser su primer gran éxito, huella imborrable en los anales de las aventuras gráficas: **Maniac Mansion**. En un principio, como reconocería años después el propio Ron, no estaban seguros de que los directivos aceptaran la idea central: la de un grupo de adolescentes que ingresaba en una tenebrosa mansión habitada por un científico loco, su peculiar hijo y alienígenas con forma de tentáculo. Para dicho proyecto, Ron Gilbert programó un lenguaje script al que denominó **SCUMM** –en otras palabras, *Script Creation Utility for Maniac Mansion*–, que sería reutilizado en varias otras oportunidades en los años venideros. A pesar de las dudas de sus creadores, LucasFilm dio finalmente luz verde al proyecto, que se volvió un éxito inimaginable en 1987. SCUMM y el talento de Gilbert luego serían utilizados en juegos como **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**; **The Secret of Monkey Island**; y su secuela, **Monkey Island 2: Le Chuck´s Revenge**. Gracias a esos juegos, hoy es reconocido como uno de los más grandes diseñadores de todos los tiempos.

Ron Gilbert dejó así su estampa de programador/diseñador de élite –junto con su puesto en LucasArts–



para crear en 1992 su propia compañía, Humongous Entertainment. Sin embargo, en esa etapa ninguno de sus trabajos tuvo el éxito de los anteriores.

En 2007 colaboró estrechamente con Hothead Games en el primer episodio de **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**, un juego para Windows, Mac OS X y Linux. También se dedicaba a actualizar su blog, ***grumpygamer.com***, desde donde hacía comentarios ácidos sobre los videojuegos actuales, recordando glorias pasadas.



Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto es el personaje más carismático y querido de Nintendo. La máquina de hacer videojuegos, el hombre de la sonrisa eterna, Midas del entretenimiento digital y padre de **Mario**, **Donkey Kong** y **Zelda**. Caballero de la Orden de las Letras y Artes de Francia, director administrativo general del área de entretenimiento, análisis y desarrollo de Nintendo, y productor, director y supervisor de un listado casi interminable de títulos exclusivos de la compañía. Miyamoto es reconocido y respetado mundialmente por su monstruoso –y aparentemente inacabable– aporte a la industria de los videojuegos, con más de 70 títulos en su haber. Para la crítica especializada –y para cientos de miles de fans en todo el mundo–, Miyamoto fue, además, responsable de algunos de los mejores videojuegos de la historia; es el caso de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para la consola Nintendo 64.



Shigeru nació en Kyoto el 16 de noviembre de 1952. Con una fuerte pasión por el dibujo, la ilustración y la exploración, Shigeru-san ya demostraba de pequeño tener habilidad para las artes plásticas, como así también un marcado gusto por la aventura. En 1970 se inscribió en la Academia de Artes Industriales de Kanazawa, donde se graduó cinco años después. Sin embargo, en todo ese tiempo nunca abandonó sus "garabatos", como él mismo llamaba a sus creaciones artísticas. Su carrera al éxito dio el puntapié inicial recién en 1977, año en que su padre lo presentó al por entonces presidente de Nintendo, **Hiroshi Yamauchi**, quien enseguida contrató a Shigeru como artista. En 1980, y tras algunos fracasos millonarios de Nintendo de América, se le encargó a Miyamoto la creación de un juego que revolucionara el mercado. La otrora compañía de naipes necesitaba un éxito comercial con todas las letras.



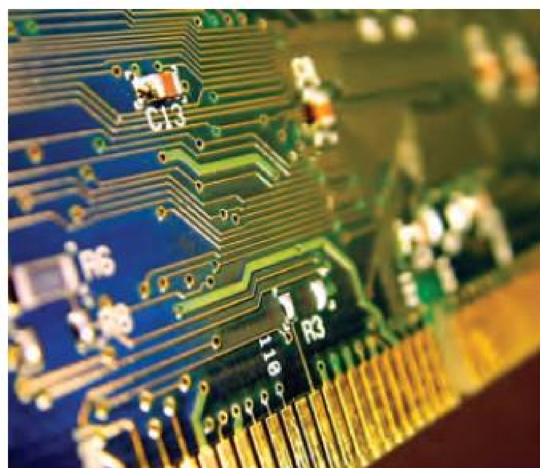
Miyamoto presentó, ese mismo año, lo que hoy es todo un clásico: **Donkey Kong**. De ahí en más, y a lo largo de varios años, Shigeru siempre se apareció con ideas frescas, géneros nunca antes vistos y estilos bien diferenciados de un juego a otro, evitando a toda costa caer en la mediocridad de la repetición. Este japonés, al que muy pocos recuerdan haber visto enojado, supo siempre estar a la vanguardia del entretenimiento, demostrándolo con **Super Mario 64**, primer juego totalmente en 3D en el que se podía controlar el movimiento de las cámaras por un lado, y al personaje por el otro. Se sabe que le gusta estar presente en todas y cada una de las etapas que componen la creación de un videojuego, asegurándose de poner alma y vida en cada una de sus creaciones. Un hombre sencillo y humilde (como lo suelen ser los verdaderos grandes) que, sin pensarlo dos veces, dedicó su vida a su mayor pasión: los videojuegos.



Somos hijos de nuestras propias invenciones. Así como alguna vez se descubrieron el fuego y la electricidad, y se inventaron la rueda, el teléfono y los chips de silicio, un día nació Internet, y en ella los nuevos mundos virtuales. El mañana nos depara grandes descubrimientos. Las tecnologías nos redefinen.

Pequeñas máquinas que modifican nuestras vidas.
Lenguajes nuevos, mundos paralelos.

Así nacieron.



Tecnologías revolucionarias

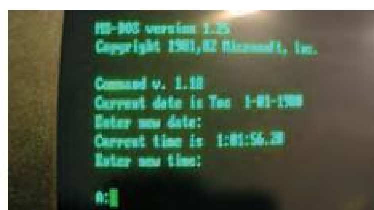
C

Sistemas Operativos de Disco

Conjunto de sistemas por software desarrollados a partir de la década de los 80 y orientados a entregar un entorno operativo para la **Computadora Personal** (**PC**) creada por IBM, y para sus equivalentes de otros fabricantes. Entre las varias y diferentes versiones, durante los 80 y la primera mitad de los 90, la más popular fue la desarrollada por **Microsoft Corp.**, conocida como **MS-DOS**.

A pesar de las amplias alteraciones y modificaciones que recibieron los sistemas operativos de disco, el ancestro común de todos ellos fue el que se conoció como **CP/M**, creado en 1974 por **Gary Kildall** apenas como un proyecto personal, pero que se convirtió en un producto comercial hacia 1976. Tomando como ejemplo la estructura del CP/M, en agosto de 1980, una empresa llamada **Seattle Computer Products** lanzó el **86-DOS** (también conocido bajo el nombre de **QDOS** hasta diciembre de ese año), un sistema operativo propio al que se integró con el kit de computación que esa misma empresa vendía.
Hacia julio de 1981, IBM necesitaba con urgencia un sistema operativo para su nueva e inminente plataforma. Así fue que inició negociaciones con **Bill Gates**, presidente de Microsoft, quien –tras el fracaso de las negociaciones entre Kildall e IBM para incorporar al CP/M– sugirió al 86-DOS como base para el nuevo sistema. Tras dos compras de derechos, múltiples modificaciones, e incluso una instancia de juicio, Microsoft adquirió el 86-DOS, el cual adaptó y convirtió en el **PC-DOS** que luego usó IBM para su flamante IBM PC, lanzada al mercado el 12 de agosto de 1981. Al mismo tiempo, Microsoft vendió ese mismo sistema a otras empresas bajo el nombre antes mencionado, MS-DOS, lo que le generó extraordinarias ganancias. Las acusaciones de copia y robo de código se sucedieron una tras otra, involucrando al mismo Kildall, a Tim Paterson (creador del código del 86-DOS, y considerado padre del MS-DOS tras su paso por Microsoft), a IBM y a Microsoft, debido a las llamativas similitudes que los sistemas tenían entre sí.

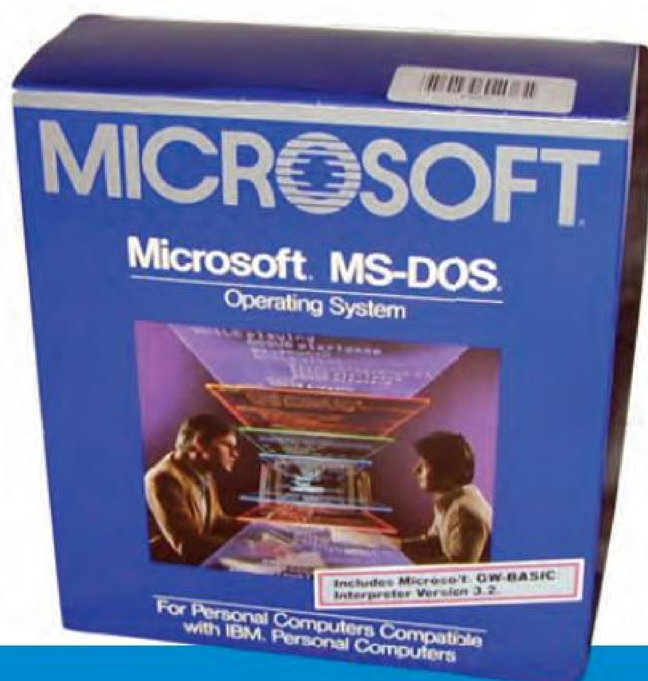
Más allá de estas disputas, el camino evolutivo de los sistemas operativos de disco se mantuvo fuerte durante los años venideros. Mejoras como la compatibilidad con procesadores de 16 bits, soporte para discos





rígidos y disquetes de alta densidad, inclusión de un sistema de caché de disco, y hasta soporte para unidades de CD-ROM se hicieron presentes. Pero el papel de los sistemas operativos de disco tuvo un cambio radical a partir de marzo de 1992 con el lanzamiento de **Windows 3.1**, el entorno gráfico de Microsoft que, si bien ya había tenido varias versiones, fue el más difundido gracias a su amplio volumen de ventas. Sin embargo, el verdadero ocaso de los sistemas **D.O.S.** se manifestó en el año 1995, cuando Microsoft lanzó su sistema **Windows 95**. El MS-DOS aún estaba presente en su estructura, pero apenas con el rol de cargador de arranque (bootloader), y no como el sistema operativo en sí mismo.

Aunque hayan perdido su protagonismo como sistemas centrales, las diferentes versiones existentes de D.O.S. no han desaparecido gracias a su gran utilidad en casos de emergencia (en la forma de discos de arranque de **Windows XP** y **Windows Vista**) y en los que se necesita un mínimo de operatividad en una computadora.



Tarjetas de física

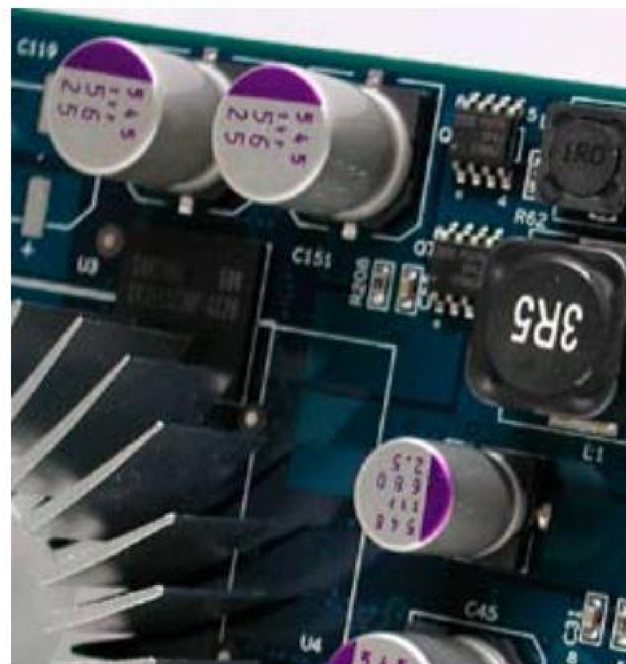
Tarjeta de expansión diseñada exclusivamente para procesar **cálculos relativos a las fuerzas físicas** implementadas en videojuegos y aplicaciones que requieran esta clase de procesamiento. El principal objetivo de este dispositivo es liberar recursos del procesador central de una computadora personal, que son utilizados para calcular esas mismas fuerzas físicas. Con la inclusión de un sistema dedicado de procesamiento, como una placa de física, se teoriza que el rendimiento general de una aplicación o videojuego compatible crecerá, al mismo tiempo que permitiría a los programadores incluir modelos de física más complejos y evolucionados sin sacrificar velocidad o fluidez.



Orígenes

Si bien la idea de un hardware dedicado es relativamente nueva, los estudios sobre simulación de física tuvieron su mayor empuje a partir de la década del 80, requiriendo lo que en la época eran verdaderas **supercomputadoras**. Su implementación a nivel científico ha abarcado múltiples aplicaciones, como por ejemplo estudios de balística, pronóstico climático, evaluación de colisión de vehículos y posicionamiento de cuerpos astronómicos, entre muchas otras. En el campo de los videojuegos, el procesamiento de cálculos de física siempre se limitó a unos entornos relativamente simples que podían cumplir con el requerimiento del juego en sí, pero que distaban mucho de cualquier movimiento físico real. Las principales razones de ello eran tanto la falta de capacidad de procesamiento que la tecnología ofrecía como el elevado costo de investigación y desarrollo. Con el paso de los años y el surgimiento de sistemas más poderosos y baratos, los programadores han comenzado a tener a su alcance la oportunidad de aumentar la precisión y el realismo de estos entornos.

Los primeros sistemas de hardware dedicado para procesamiento de física tuvieron su lugar a un nivel académico, con los proyectos conocidos como **SPARTA** y **Hellas**, pero no fue sino hasta febrero del año 2006 que los consumidores pudieron tener a su alcance un sistema apto a nivel comercial. Se trató del **PhysX**, creado por Ageia, una empresa formada en 2002 y dedicada al mercado de los semiconductores. PhysX es el nombre tanto para el PPU (Unidad de Procesamiento de Física) como para su SDK (Kit de Desarrollo de Software). Ambos existen en conjunto, y sólo los juegos o aplicaciones que tienen incorporadas en su código las funciones del SDK pueden tomar provecho de las capacidades de este procesador. La existencia del SDK radica en evitar que los programadores deban crear su propio código para poder utilizar el PPU, aunque ese mismo SDK tiene la capacidad para ser usado en **modo software**, prescindiendo así del chip.



Crítica

Hacia finales de 2007, las críticas sobre el PhysX en el mundo de los videojuegos fueron variadas. Algunos medios expresaron su aprobación hacia el nuevo sistema, destacando el **nivel de realismo** aportado por él. Por otro lado, sus detractores remarcan que la mejora en el rendimiento es mínima, y que incluso el agregado de efectos perjudica el rendimiento de las placas de video; por lo tanto, la inversión necesaria resulta injustificable. Hasta septiembre de 2007, sólo tres fabricantes habían desarrollado placas que contenían el chip PhysX: Asus, con su placa **PhysX P1**; BFG, con su **PhysX Accelerator**; y la rama japonesa de ELSA, con su **PHYNITE X100**. Ageia también desarrolló una variación de su PhysX compatible con computadoras portátiles, el **PhysX 100M**.

Para octubre de 2007, la lista de títulos compatibles con el sistema PhysX se mantuvo relativamente corta, pero con la expectativa de que este número experimente un gran crecimiento hacia el año 2008, tras el lanzamiento de algunos de los juegos más esperados basados en esta tecnología, como es el caso de **Unreal Tournament 3**. Entre los ya existentes entonces, se destacaron **Ghost Recon Advanced Warfighter**, **City of Villains**, y **Cellfactor: Revolution**. El SDK de Ageia también ha tenido presencia en juegos creados para sistemas de consolas, como **Rainbow Six: Vegas** para PlayStation3, **Red Steel** para la Wii, y **Gears of War** para Xbox 360.



Havok

Existen otros SDK en el mercado, algunos de ellos en competencia directa con el PhysX. Uno de los más conocidos es **Havok**, un motor de software para física creado por la empresa irlandesa del mismo nombre. Desde su lanzamiento en el año 2000, la difusión de Havok a nivel de videojuegos ha sido muy amplia, llegando a alcanzar unos 150 títulos a través de múltiples plataformas, y recibiendo críticas favorables. Havok alcanzó su punto máximo de popularidad gracias al lanzamiento de la segunda parte del juego creado por Valve, **Half-Life 2**. Al contrario de PhysX, el sistema Havok no requiere una tarjeta dedicada; pero una variación especializada, conocida como **Havok FX**, permitía usar la tecnología desarrollada por los fabricantes más importantes de placas de video de aquel momento, ATI y NVIDIA, para calcular y procesar elaboradas condiciones de física. Durante septiembre de 2007, una porción de Havok fue adquirida por la corporación **Intel**, fabricante de microprocesadores, por U$S110 millones.

ASUS PhysX XP1 / Especificaciones técnicas

Tipo de Bus	PCI versión 3.0 de 32 bits
Interfaz de memoria	GDDR3 de 128 bit
Capacidad de memoria	128 Megabytes
Ancho de banda de memoria	12 Gigabytes por segundo
Reloj de memoria	733 MHz
Ancho de banda pico de instrucciones	20 mil millones por segundo
Colisiones por segundo Esfera-Esfera	530 millones (máximo)
Colisiones por segundo Convexa-Convexa (compleja)	533 mil
Consumo de energía promedio	26-30 W

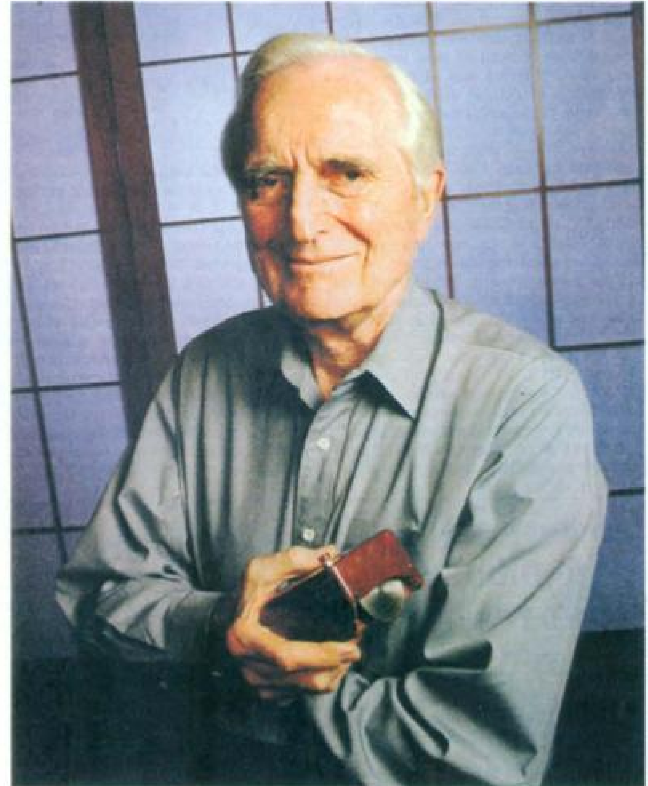
Mouse

Fue presentado por primera vez en lo que décadas más tarde se llamó *The Mother of All Demos* (la madre de todas las demostraciones), llevada a cabo el 9 de diciembre de 1968 en el *Convention Center* de San Francisco para la *Fall Joint Computer Conference* (encuentro semestral de las principales sociedades de computación de la época) ante unos mil profesionales de la informática.

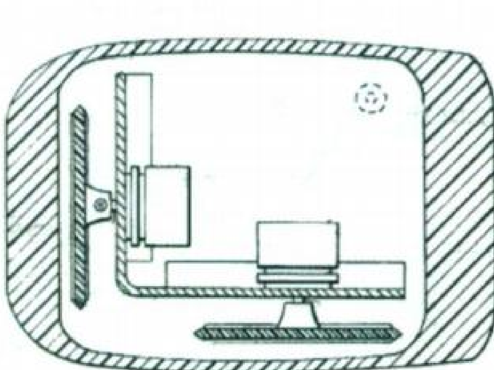
La presentación, *A Research Center for Augmenting Human Intellect, Douglas Engelbart, Session Chairman* (Un centro de investigación para aumentar el intelecto humano), estuvo a cargo, justamente, de **Douglas Carl Engelbart** (30-Ene-1925, Portland, Oregon). En la exposición, no sólo se vio por primera vez en público un Mouse, sino también texto interactivo, video conferencia, teleconferencia, correo electrónico e hipertexto.

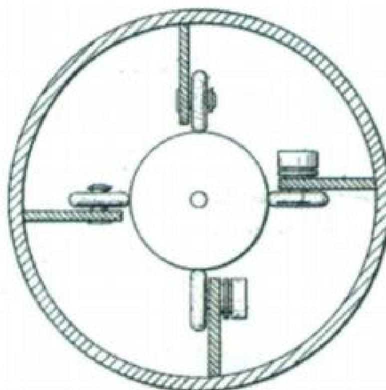
En una sesión especial, Engelbart ilustró sus ideas desde el escenario a la vez que operaba el sistema NLS (oN-Line System), que los más de mil asistentes podían seguir a través de un nuevo dispositivo que proyectaba video dinámico brillante en una pantalla de 6 metros. Por si fuera poco, se contactó, a través de un módem casero, con miembros de su equipo que estaban en el laboratorio SRI (Stanford Research Institute), a 48 km, y que mostraban sus caras a través de la pantalla. El resultado fue una ovación.

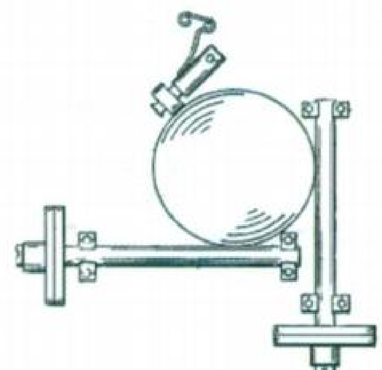
Dos años más tarde, el 17 de noviembre de 1970, la oficina de patentes de los EE.UU. registró con el número 3.541.541 un X-Y *Position Indicator for a Display System* (indicador de posición X-Y para un sistema con pantalla), que utilizaba dos ruedas externas que traducían los movimientos horizontal y vertical en señales eléctricas. En 1972 se reemplazó este primitivo sistema por una "bolita" que estaba en contacto directo con la superficie a la vez que accionaba las ruedas ocultas en el interior del dispositivo tal como lo conocemos al día de hoy.





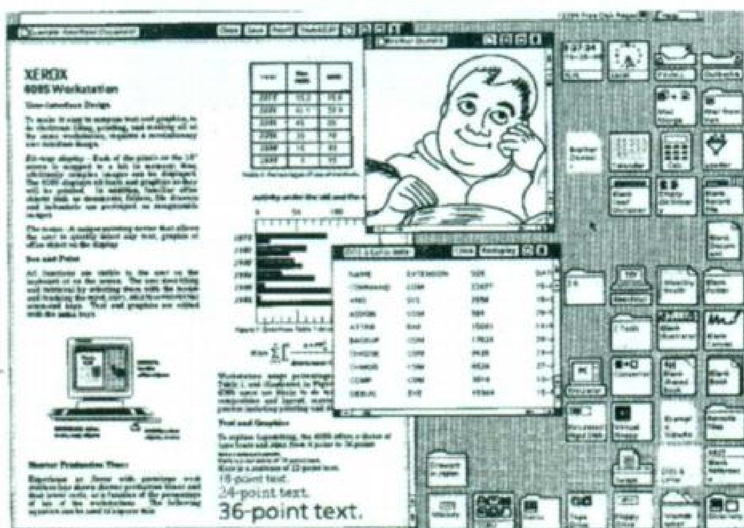




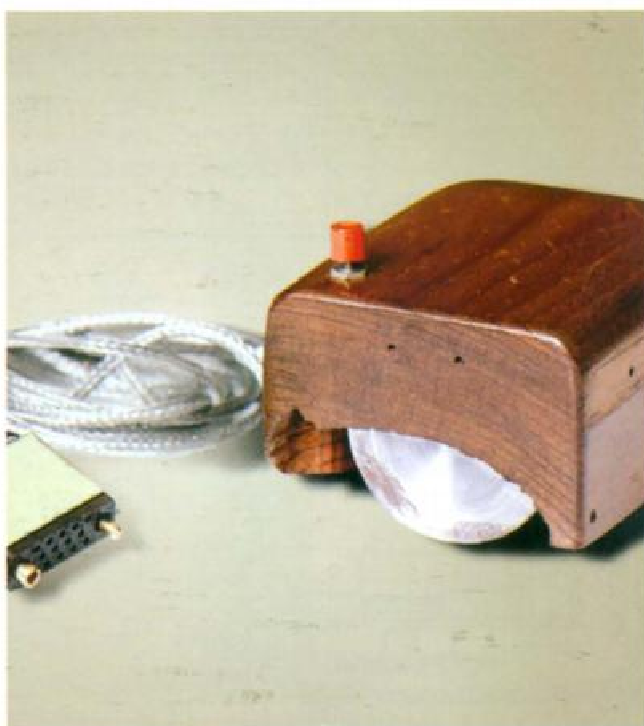




Sin embargo, recién el 27 de abril de 1981, se introdujo en el mercado con la computadora personal **Xerox 8010 Star Information System**, que además incluyó otras novedades, como visualización por mapa de bits, interfaz gráfica de usuario basada en ventanas, íconos, carpetas, red Ethernet, servidores de archivos y de impresoras y correo electrónico. Aunque la popularidad la alcanzó en 1984 con **Apple Macintosh**.
A partir de ese momento, su uso fue extendiéndose poco a poco hasta hacerse completamente masivo con la introducción del sistema operativo **Microsoft Windows 95**, el 24 de agosto de 1995.
Desde ese momento, comenzaron a implementarse grandes innovaciones, como formas ergonómicas; la rueda central, en 1996; la incorporación de más botones; y el pasaje del mecanismo mecánico (que no había sufrido modificaciones desde 1972) al óptico mediante el uso de un LED (diodo emisor de luz) en 1999, y de un diodo láser infrarrojo en 2004.



También pasó por diferentes tipos de conexiones: conectores por cable –puerto serie RS-232C, puerto PS/2 y USB– y conexiones inalámbricas –infrarrojo, radio frecuencia y, los más modernos, Bluetooth–.
Actualmente es tan imprescindible como el teclado, e incluso ganó un lugar muy importante en el mundo de los juegos gracias a los **FPS** (**First Person Shooters**) y los **RTS** (**Real-Time Strategy**), que hasta forjaron una gama especial para jugadores profesionales, con mejoras en la sensibilidad y respuesta al movimiento, agregado de botones, *force feedback* y pequeñas pesas para equilibrarlo.

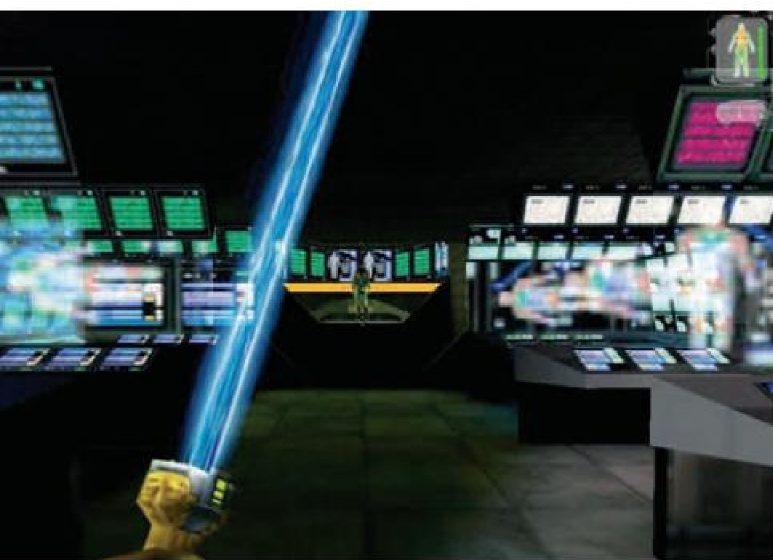


Deus Ex

Deus Ex es un RPG de acción en primera persona con temática *cyberpunk* que se desarrolla en un futuro distópico, cuando las conspiraciones gubernamentales, las organizaciones terroristas y las crisis sociales se encuentran a la orden del día. El juego, lanzado en un solo CD-ROM, fue desarrollado por la ya difunta **Ion Storm Inc.** y distribuido por **Eidos Interactive** en el año 2000. *Deus Ex* fue el juego más popular y aclamado en la corta historia de vida de Ion Storm Inc.



La historia de *Deus Ex* se desarrolla en el año 2052. Un virus letal, conocido como la *Muerte Gris*, amenaza con acabar con la población entera del planeta, y no existe antídoto. Sólo una vacuna conocida como *Ambrosia* puede detener la epidemia, pero su producción escasea, y sólo aquellas personas consideradas vitales para el desarrollo de la sociedad –intelectuales, científicos, ricos, líderes del mundo– tienen acceso a ella. Sin lugar ni futuro posible para la población de bajos recursos, organizaciones terroristas como la **NSF** o los **Silhouette** emergen para igualar la situación.



El jugador asume el rol de **JC Denton**, un agente novato de la Coalición Anti-Terrorista de las Naciones Unidas (UNATCO), recientemente formada para combatir exclusivamente a estos grupos fundamentalistas. Conforme avanza el juego, el protagonista comienza a desentrañar una oscura conspiración gubernamental impulsada por **Majestic 12**, una organización secreta que controla el destino del mundo entero.

Paul Denton, hermano mayor de JC, toma un papel muy importante en el desarrollo del protagonista del juego.

El personaje de JC Denton se vale de implantes de nanotecnología en distintas partes de su cuerpo para realizar acciones sobrehumanas. Gran parte de la creación y desarrollo del personaje a lo largo del juego se apoya en estos implantes. Existen dieciocho implantes en total, pero sólo puede instalarse un total de nueve. El jugador puede personalizar al protagonista del juego según una inclinación hacia el sigilo o hacia la fuerza bruta. El armamento también puede ser personalizado agregando silenciadores, miras telescópicas, miras láser y muchas cosas más. Una de las características más sobresalientes de *Deus Ex* es la posibilidad de encarar y resolver objetivos desde distintos ángulos: puede utilizarse el sigilo, el combate frontal, el diálogo, el uso de habilidades de *hackeo* o el combate con armas silenciosas. De todos, el combate frontal suele ser el menos indicado.

A pesar de contar con universo propio y estructurado, *Deus Ex* le permite al jugador, en ocasiones específicas, tomar decisiones que alteran el transcurso del relato principal. El juego cuenta con tres posibles finales.

En su período de lanzamiento, *Deus Ex* no vendió una cantidad de copias exuberante. Pero conforme la crítica y el público lo aclamaban, los números fueron creciendo. Hoy, es considerado todo un clásico y ha sido catalogado como uno de los mejores juegos de la historia en diversas oportunidades. Completar su campaña principal puede llevar decenas de horas.



Los otros Deus Ex

Conforme las ventas crecían, ***Deus Ex*** acabó siendo lanzado para plataformas **Macintosh** y, dos años más tarde, en 2002, para **PlayStation 2**, bajo el nombre de *Deus Ex: The Conspiracy*. Debido a la limitada capacidad de la consola de Sony para soportar semejante juego, los niveles tuvieron que ser reducidos y separados por pantallas de carga. Para compensar esta falencia, se agregaron secuencias pre-renderizadas, tanto al inicio del juego como al final.

Deus Ex: Invisible War fue la secuela directa del juego original, lanzado en 2003 para **Windows** y **Xbox** en simultáneo. La historia se remonta 20 años después del final del juego original. Las críticas recibidas fueron levemente inferiores a las de su predecesor. Quizás donde *Invisible War* más sufrió fue entre la legión de fanáticos que lo condenaron por su corta duración, su simpleza y por haber prescindido de muchos elementos de rol que el juego original sí contenía.





Los Mods

Como tantos otros juegos nacidos a partir del **Unreal Engine**, *Deus Ex* no pudo escapar a la enorme comunidad de *modders* del mundo. La distribución libre del SDK (*Software Developers Kit*) del juego permitió que el proceso se acelere aún más. La comunidad se despachó con parches de todo tipo, desde pequeñas aplicaciones que modifican opciones como la dificultad o el límite de ítems hasta modificaciones de alta resolución en varias de las texturas del juego.

CURIOSIDADES

- Una película de *Deus Ex* fue oficialmente anunciada en el año 2002, con fecha estimada de estreno para 2006. Por motivos desconocidos, la producción del film fue cancelada en 2004.
- El título del juego deriva del latín *deus ex machina*, 'dios de la máquina', un recurso literario utilizado para resolver una situación dramática valiéndose de un elemento externo a la trama o escenario.
- Al momento de su estreno, *Deus Ex* no contaba con multiplayer. Este fue agregado a través del lanzamiento posterior de un parche.
- Todos los niveles del juego transcurren durante la noche.
- La vista panorámica edilicia de Nueva York que puede vislumbrarse en algunas porciones del juego carece notablemente de las Torres Gemelas. Para justificar su ausencia, durante el desarrollo del juego se expresó que las Torres habían sido derribadas tiempo atrás en la historia del juego. El ataque al *World Trade Center* verdadero aún no había sucedido.

Diablo



Diablo fue desarrollado y publicado por **Blizzard** en diciembre de 1996. Fue el responsable de popularizar el género Action-RPG, que contaba con pocos exponentes hasta el momento. El juego causó sensación y se convirtió en el best-seller que elevó a Blizzard al estrellato. Tuvo, además, un gran impacto en la industria, generando miríadas de clones. Aun hoy en día, es el punto de comparación con el que se miden todos los juegos del género.

Historia



Los eventos de Diablo están basados en la eterna guerra del bien contra el mal, del Cielo contra el Infierno. La acción se desarrolla en el pueblo de Tristam, invadido por los engendros de la Tríada Demoníaca, compuesta por **Mephisto**, **Baal** y **Diablo**. La historia es contada por NPC (personajes no jugadores) y diferentes tomos que recopilan los eventos previos, donde Diablo fue aprisionado por una orden de magos para luego escapar utilizando diferentes subterfugios y trucos mentales.

Mecánica de juego

Diablo consta de 16 niveles de calabozos, divididos en cuatro áreas principales. Ofrece tres clases de personajes: **Guerrero**, **Ladrón-Pícaro** y **Hechicero**. Cada una de las clases se diferencia de las otras por los puntos iniciales en sus Atributos y por una Habilidad Especial, sólo disponible para la clase. A diferencia de otros juegos del género, que limitan lo que las clases pueden hacer o no, Diablo permite a los guerreros lanzar hechizos, a los hechiceros portar hachas y armaduras, etc. Esto está balanceado por los puntos iniciales de las clases y por el máximo de puntos que se pueden poner en los diferentes atributos, volviendo virtualmente imposible que un guerrero lance hechizos extremadamente poderosos o un hechicero tenga las mejores armas y armaduras.
Diablo no es un clásico juego de rol por turnos. De allí el *Action* que antecede al nombre de su género. El jugador necesita reflejos y habilidad más que pensamiento analítico.
La interfaz está basada en apuntar y cliquear. Las acciones son contextuales. Si cliqueamos sobre un monstruo, es porque lo queremos atacar. Si cliqueamos sobre el terreno, es para movernos en esa dirección. Si cliqueamos sobre un baúl es para abrirlo. Esto hizo que se lo tildara de **destructor de mouse**, y que fuera repudiado por una parte de la comunidad rolera, que lo consideró descerebrado y **alejado de las raíces del género**.
El juego de Blizzard también es conocido por tener una grandísima cantidad de ítems para recolectar, con armas y armaduras de diferentes rarezas.





Multiplayer

Una de las grandes virtudes de Diablo fue su adictivo multiplayer, que soportaba diferentes tipos de conexiones. Se podía jugar vía **Battle.net**, en LAN, usando la línea telefónica y un módem o por conexión directa, entre otras.

Curiosidades

-Contrario a la creencia popular, **Diablo** no fue el primer Action-RPG. Entre los pioneros podemos encontrar juegos como **Dragon Slayer** (1984).

-Diablo contó con un pack de expansión, lanzado en 1997, conocido como **Diablo: Hellfire**. La expansión fue desarrollada por Sierra y no tuvo el éxito del juego original.

-El "Cow Level" (Nivel de vacas), no existió en el primer Diablo. Pero los rumores fueron tan fuertes y extendidos, que alcanzó la categoría de leyenda urbana. **Diablo II** sí incluyó un nivel repleto de vacas infernales; una clara señal de Blizzard para sus fanáticos.

-La versión de **PlayStation** no poseyó multiplayer online, pero el modo cooperativo multijugador logró solventar esa ausencia.

Diablo II

Desarrollado: Blizzard Entertainment.
Publicado: Blizzard Entertainment.
Género: ACTION-RPG.
Año: 2000.
Sistemas: PC, MAC.

La secuela de Diablo fue tanto o más popular que el original. El lanzamiento fue en abril de 2000. Para el año 2001, **Diablo II era el juego más jugado en línea en todo el mundo**. Gracias a Diablo II, la serie vendió 17.000 copias, entrando en la lista de los más vendidos del mundo.

Diablo II mejoró en numerosos aspectos el original, pero fue diseñado con la dinámica online en mente. De allí que muchos hechizos y habilidades funcionen mejor en grupo y sean casi obsoletos por sí mismos. Entre las novedades, incluyó nuevas clases de personajes (**Amazona**, **Bárbaro**, **Hechicero**, **Necromancer** y **Paladín**), nuevas opciones multijugador y monstruos, ítems y mapas generados al azar.

Diablo II fue igual de influyente que su antecesor. Uno de sus principales aportes fue el **árbol de habilidades**, que hasta hoy es copiado en los juegos del género. Su expansión, **Diablo II: Lord of Destruction**, fue recibida con regocijo tanto por los jugadores como por la crítica especializada.







Final Fantasy VII



La saga de *Final Fantasy* tuvo su origen en 1987, surgiendo como contrapartida de *Dragon Quest* (**Enix**) e instaurando el sistema de batallas por turnos en los **RPG**. De aquel primer concepto nacieron doce historias diferentes con varios *spin-off*, y un décimo tercer título en plena cocción. De los veintiocho juegos que porta la franquicia, *Final Fantasy VII* sigue siendo el más popular de toda la serie y es considerado como uno de los títulos más influyentes en la historia de los videojuegos.

Presentando los primeros gráficos 3D en la saga, *FFVII* tuvo que apartarse de **Nintendo** –que todavía utilizaba cartuchos– para poder implementar la tecnología necesaria. Si bien los personajes eran poligonales, las escenas de animación contaban con modelos completamente renderizados. Siendo que sólo un CD podía con los requisitos necesarios, el juego salió para **PlayStation** y **PC**.

Con tres modos de juego básicos (exploración de mapamundi, mapas de ciudades y calabozos, y una pantalla de batalla), *FFVII* utiliza el mismo sistema **ATB** de batalla por turnos diseñado para *FFVI* y un sistema de habilidades basado en el uso de materia.

La historia sigue al antihéroe **Cloud Strife** y a miembros de un grupo de resistencia llamado **AVALANCHA** en su lucha contra **Shinra** –una gigantesca compañía que está drenando la energía del planeta para producir electricidad y materia–. Shinra domina el mundo de *Final Fantasy VII*, tanto económica como militarmente, con una fuerza especial denominada





SOLDADO. La amenaza más grande yace en el miembro de SOLDADO más poderoso jamás conocido, **Sephiroth**, quien desea destruir el mundo luego de descubrir que es producto de un grotesco experimento.



FFVII fue un enorme éxito comercial, vendiendo más de 10 millones de copias a nivel mundial y siendo reconocido como el responsable de dar renombre al género RPG fuera del Japón. Fue el segundo juego más vendido de PlayStation y el RPG mejor vendido después de **Pokémon**. En marzo de 2006, la revista nipona *Famitsu* lo puso en segundo lugar en su encuesta titulada "Top 100 juegos favoritos de todos los tiempos"; y el sitio *GameFAQs* lo nombró *Best Game Ever* en 2005. Entre otras aclamaciones de la prensa especializada, ganó numerosos premios en ferias como *ECTS* y *Tokyo Game Show*.



Tan grata fue la acogida del público, que *Final Fantasy VII* tuvo su propia película, corto animado, dos novelas y un *spin-off* para celulares y otro para PS2. En 2008, **Testsuya Nomura** y **Yoshinori Kitase** (**Square Enix**) trabajan en un compendio llamado *Compilation of Final Fantasy VII*, que apunta a ampliar la historia del juego.

Last Order: Final Fantasy VII (2005)

Este corto animado (anime) de 25 minutos indaga en dos *flashbacks* particulares del juego. Por un lado, muestra los eventos ocurridos en Nibelheim 5 años antes de la historia principal (lo que ocurre en el reactor entre Sephiroth, Cloud, **Zack** y **Tifa**); y por otro, detalla la muerte de Zack mientras él y Cloud escapan de Shinra.

Final Fantasy VII: Advent Children (2005)

Dirigida por Tetsuya Nomura y con una musicalización impresionante de **Nobuo Uematsu**, esta película 3D reivindica el fiasco de la primera, *The Spirits Within*. Propuesta esta vez como secuela del juego, *Advent Children* muestra los hechos ocurridos dos años después de *FFVII*. El planeta todavía está en recuperación, y una enfermedad extraña –denominada *geostigma*– asola la sociedad. Surgen tres misteriosos personajes en busca de **Jénova** y Cloud, que todavía tiene dilemas existenciales –agravados por la culpa– y tendrá que volver a enfrentar el pasado del que viene huyendo: Sephiroth. *AC* goza de una historia, animación, ambientación y banda de sonido excelentes; merece ser vista.

Spin-offs de FFVII

Before Crisis (2004): RPG Desarrollado para celulares NTT DoCoMo i-Mode, Softbank Yahoo! y AU Ezweb bajo suscripción mensual. El juego relata el conflicto entre Shinra y el grupo AVALANCHA y se enfoca en los Turcos.

Dirge Of Cerberus (2006): 3PS desarrollado para PS2. Centrado alrededor de **Vincent Valentine**, el juego se ubica 3 años después de *FFVII*. Un grupo desconocido de SOLDADOs intenta despertar el ARMA final, **Omega**, con el riesgo de destruir el Planeta.

Crisis Core (2007): ARPG desarrollado para PSP. El juego se enfoca en la historia de **Zack Fair**, comenzando desde que es SOLDADO de 2da clase hasta un poco antes del comienzo de *FFVII*.

Compilation of Final Fantasy VII

El proyecto incluye cuatro juegos y dos películas:
Before Crisis: Final Fantasy VII (Celular)
Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
Dirge of Cerberus Lost Episode: Final Fantasy VII (Celular)
Final Fantasy VII: Advent Children (DVD, UMD)
Final Fantasy VII: Last Order (DVD, UMD).

Grand Theft Auto III

Tercera y más importante entrega de la serie *Grand Theft Auto*, **GTA III** (como se lo conoce por su abreviatura) es uno de los juegos más influyentes de la historia de los videojuegos. Popularizó –aunque no inventó– la libertad de acción y de movimientos en un mundo vivo en 3D, y el estilo de juego conocido como *sandbox* (no lineal y con final abierto, en contraposición a los juegos con objetivos y caminos prefijados).

Grand Theft Auto III fue desarrollado por **DMA Design** (ahora **Rockstar North**) y publicado por Rockstar Games el 22 de octubre de 2001. El juego tuvo dos secuelas directas hasta 2007 –*Vice City* y *San Andreas*–, y en 2008 ***Gran Theft Auto IV***. Además, cuenta con diferentes adaptaciones y remakes para sistemas portátiles, que posteriormente fueron adaptadas para PS2.

A partir de **GTA III**, el mercado comenzó a inundarse de clones que imitaban no sólo su no-linealidad y su libertad de acción, sino también su ambientación: crimen, pandillas, *gangsters* y mafia. Ninguno de los clones es tan reconocido como el original, y a menudo se refiere a ellos como "GTA Like" (estilo **GTA**). Asimismo, **GTA III** fue tan exitoso que su influencia se nota en casi todos los géneros, independientemente de su ambientación o argumento.





Historia

Grand Theft Auto III se desarrolla en la ciudad ficticia Liberty City (basada en la ciudad de Nueva York). El jugador toma el rol de un delincuente (de nombre desconocido) que es traicionado por su novia **Catalina** y su cómplice durante un robo bancario. Posteriormente, el protagonista es arrestado y sentenciado a prisión. El juego comienza cuando el personaje escapa del coche patrulla que lo transfiere a la cárcel con la ayuda de otro presidiario. De allí en más, deberá sumergirse en el submundo delictivo de Liberty City, a la vez que busca a sus antiguos cómplices para vengarse.



Mecánica del juego

A diferencia de los juegos anteriores de la serie, **GTA III** es completamente 3D. Esto le permite mejorar significativamente lo empezado por sus predecesores. Consta de dos estilos de juego diferentes: a pie y sobre un vehículo. A pie, siendo un juego en Tercera Persona (TPS), **GTA III** no se comporta muy diferente del resto de los juegos del género. Sobre los vehículos, los controles cambian considerablemente para adaptarse al nuevo método de locomoción. Sin embargo, lo que hace importante e influyente a GTA III no son estas cosas por separado, sino la dinámica que utiliza. El jugador puede subirse a cualquier vehículo, bajarse cuando quiera y seguir a pie. La libertad de acción y el mapa abierto –que no restringe dónde podemos ir o no–, junto con la no linealidad del flujo del juego, constituyen el fuerte del título.
Además, **GTA III** es conocido por no obligar al jugador a seguir la historia o línea argumental principal. Si el jugador lo desea, puede obviar por completo las misiones de la historia e igual divertirse robando vehículos, escapando de la policía, armando descontrol, con misiones alternativas o con los mini juegos presentes.

Polémica y controversia

Luego de su lanzamiento, **GTA III** fue considerado el juego más violento jamás hecho. No tanto por el nivel de violencia presente en el título, sino porque no restringe las acciones de los jugadores, que pueden asesinar inocentes, robar, matar policías y contratar prostitutas, entre muchas otras cosas. Esta libertad de acción, junto a lo polémico del personaje (un delincuente que trata de ascender en la pirámide mafiosa llevando a cabo crímenes varios), atrajo la atención de los medios periodísticos, que no hicieron otra cosa que echar leña al fuego. **GTA III** fue tildado de inmoral, de pervertido y de creador de sociópatas. El juego fue prohibido en varios lugares, criticado por políticos y psicólogos, y defenestrado por la prensa mainstream. Como es lógico, esto no hizo más que aumentar su popularidad y sus ventas.

Secuelas y remakes

27 de octubre de 2002 - *Grand Theft Auto III: Vice City* (PS2, Xbox, PC).
26 de octubre de 2004 - *Grand Theft Auto III: San Andreas* (PS2, Xbox, PC).
25 de octubre de 2004 - *Grand Theft Auto Advance (GBA).*
25 de octubre de 2005 - *Grand Theft Auto III: Liberty City Stories* (PSP, PS2).
17 de octubre de 2006 - *Grand Theft Auto III: Vice City Stories* (PSP, PS2).
2008 - *Grand Theft Auto IV* (PS3, X360).

Curiosidades

- Previo a **GTA III**, y luego de **GTA I**, en octubre de 1998, DMC Design desarrolló *Body Harvest* para la Nintendo 64. Ya era en 3D y tuvo mucho de lo que luego constituyó el éxito de **GTA III**: cierta libertad de acción, un mapa abierto y vehículos para conducir. Se considera que **GTA III** es la mezcla exacta entre **GTA I**, **GTA II** y *Body Harvest*.

- Existen infinidad de *mods* (modificaciones) hechas por usuarios de *Grand Theft Auto III*. Incluso se han llegado a hacer mods multijugador. Muchas de las modificaciones hacen referencia a elementos de la cultura pop, como la película *Volver al Futuro* o personajes de anime.



-*GTA III: San Andreas* incluyó un mini juego sexual oculto llamado "Hot Coffee". En él, el protagonista mantenía relaciones sexuales con sus conquistas amorosas. El mini juego era casi explícito, y aunque no debía ver la luz (el código estaba inactivo), un programador lanzó un parche que lo hizo público. Esto supuso pérdidas millonarias para Rockstar, que debió sacar de las bateas los juegos con el código y reemplazarlos por nuevas versiones "limpias". Además, "Hot Coffee" generó una inmensa controversia sobre el rol de la **ESRB** (*Entertainment Software Rating Board*) y sobre los límites de las compañías desarrolladoras.
El mini juego se llama así por la línea de diálogo que lo precedía: "¿Quieres tomar un café caliente?".

-Debido a los sucesos del once de septiembre, **GTA III** sufrió un leve retraso. Las oficinas de Rockstar se encuentran en Manhattan, muy cerca del World Trade Center, lo que significó grandes inconvenientes para la empresa. Además, el juego fue modificado para quitar toda referencia a las Torres Gemelas, para no herir susceptibilidades.

Desarrollado: LucasArts **Publicado:** LucasArts
Género: Aventura Gráfica **Sistema:** PC **Año:** 1998

Grim Fandango

Grim Fandango es una de las aventuras gráficas más apreciadas de todos los tiempos. Diseñada por **Tim Schafer** (*Maniac Mansion, Full Throttle, Psychonauts*) y publicada por **LucasArts** en septiembre de 1998, este juego suele ser considerado una verdadera obra de arte por la profundidad de la trama, su atrapante desarrollo y por su magnífica dirección artística.



Historia

La aventura se desarrolla en la Tierra de los Muertos, un lugar donde transitan quienes acaban de fallecer antes de llegar a su destino final. Se inspira en la festividad mexicana del Día de Muertos.

El personaje principal, **Manuel "Manny" Calavera**, trabaja para el Departamento de Muerte como agente de viajes y está a cargo del transporte de las almas a la Tierra de los Muertos. Además, es el encargado de decidir si un alma es merecedora de subirse al tren que lo llevará a destino (el "Doble N") o si debe hacer dicho trayecto en un largo viaje de cuatro años a pie.

La aventura comienza cuando Manny le "roba" una clienta, **Mercedes Colomar,** a su compañero de trabajo y feroz competidor, y la deja ir caminando cuando debería haberla enviado en tren. Debido a este suceso es despedido y comienza un largo camino –en busca de Mercedes– que divide el juego en cuatro capítulos, cada uno correspondiente a un año de viaje.

El arte de este videojuego es muy particular. Está inspirado en los dibujos del mexicano **José Guadalupe Posadas** y ambientado en los años 30. La mayoría de los personajes son cómicas figuras esqueléticas en ropas de la época. Otro aspecto destacable del trabajo artístico es la calidad de la banda sonora, que combina melodías de jazz, orquesta y sonidos latinoamericanos.



La profundidad de la trama abarca temas como la corrupción y el crimen organizado, con una irónica medida de humor negro. El desarrollo de la historia está fuertemente influenciado por la fascinación de Schafer por el cine negro (movimiento cinematográfico orientado a las historias criminales y al juego de luces y sombras) y clásicos de la pantalla grande como *Chinatown, Casablanca* y *The Maltese Falcon*.

Gameplay

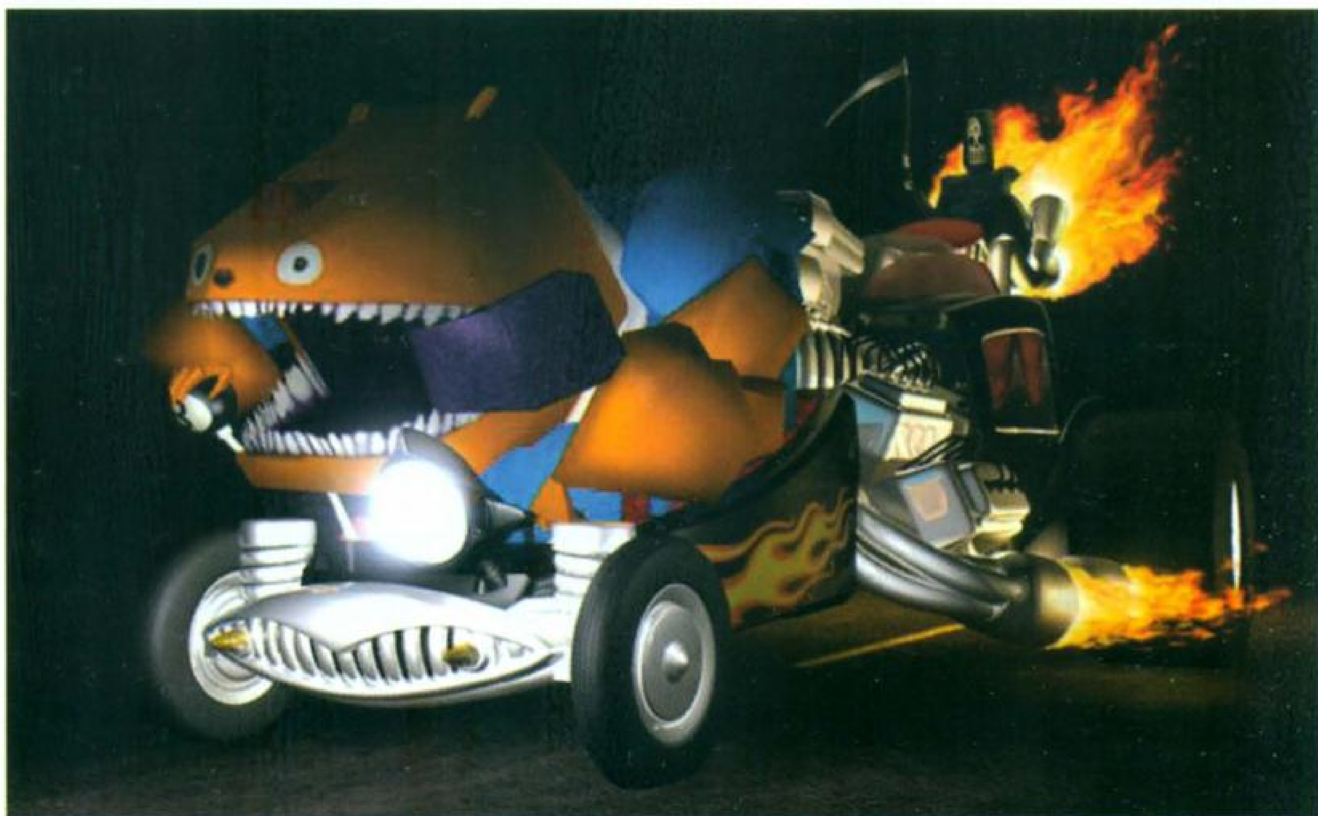
Grim Fandango mantuvo las clásicas convenciones de las aventuras gráficas –árbol de diálogos, historia, puzles, búsqueda e inventario– y fondos renderizados pintados a mano; pero introdujo personajes y objetos en 3D perfectamente superpuestos para dar la ilusión de movimiento y perspectiva. A la vez, innovó en un pequeño pero importante aspecto de la interfaz, aprovechándose de esto último: cada vez que el jugador se acercaba a algún elemento de importancia, Manny desviaba la cabeza y lo miraba fijamente, para llamar la atención del jugador.

El juego utilizó un motor exclusivo, llamado **GrimE**, desarrollado especialmente. Si bien era de similar complejidad que motores anteriores como **SCUMM**, permitía acciones y actitudes más avanzadas en los **NPC** (personajes no jugadores). Su éxito se transpor-

EL DÍA DE MUERTOS

El **Día de Muertos** es una celebración de origen indígena que se remonta a numerosas civilizaciones precolombinas de la zona de México y América Central. Esta festividad se llevaba a cabo durante el mes de agosto, y sus rituales celebraban la muerte y la vida como una unidad, haciendo referencia al renacimiento, a la renovación.

Durante la colonización, los misioneros católicos adaptaron el **Día de Todos los Santos** y las celebraciones indígenas para que coincidieran. La fusión de estas dos festividades es lo que hoy se conmemora como el **Día de Muertos.**



tó posteriormente a otros juegos como *Escape from Monkey Island* (PC, PS2), de la misma compañía; y a otros títulos de la competencia e incluso de géneros diferentes, como el rol.

Críticas y Ventas

El juego obtuvo valoraciones muy positivas de la prensa especializada, ubicándose rápidamente en los *rankings* de sitios como **IGN** y **Gamespy**. Además, fue galardonado con una gran cantidad de premios, incluyendo "Juego del Año" y "Aventura gráfica del año". Cuenta con dos grandes comunidades activas de fanáticos.

A pesar de su éxito frente a la crítica y el reconocimiento unánime de los jugadores, *Grim Fandango* no tuvo un éxito económico acorde. Con ventas mediocres durante el primer año y ligeramente superiores durante el segundo, el título contaba, diez años más tarde, con menos de 500.000 unidades vendidas alrededor del mundo (excluyendo ventas online, aún sin medir a mediados de 2008). Se considera el título por el cual LucasArts –hasta entonces rey indiscutido del género de Aventuras Gráficas– abandonó el desarrollo de juegos del género en los siguientes años.

CURIOSIDADES

• Manny puede ser visto en un restaurante en Puerto Pollo, en el juego *The Curse of Monkey Island*, también desarrollado por LucasArts. Junto al teléfono de Toto's Parlour se puede ver un póster con tatuajes que hacen referencias a *Sam & Max* y a *Full Throttle*. Esta sutileza de referencias entre títulos de la compañía se repite en la gran mayoría de los publicados por LucasArts.

• El término "Grim" hace referencia a la parca o muerte en castellano, y "Fandango" es, además de un baile típico de España y México, un lunfardo mexicano equivalente al "quilombo" argentino.



Leisure Suit Larry

in the Land of the Lounge Lizards



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards fue la primera de la serie de aventuras gráficas protagonizadas por **Larry Laffer**, personaje creado por **Al Lowe**.
Lanzado originalmente el 4 de julio de 1987, con gráficos a 16 colores potenciados por la tarjeta gráfica EGA, el juego corría bajo DOS y Apple II. Tenía alto contenido erótico y picaresco, sólo apropiado para adultos.

En la primera versión, debido a que el uso del mouse no estaba extendido, los comandos debían ser escritos manualmente por el jugador. Posteriormente, en 1991, Sierra lanzó una *remake* con gráficos VGA a 256 colores y la con interfaz gráfica **SCI** (Sierra Creative Interpreter), que permitió el uso del mouse e íconos.

Leisure Suit Larry 1, como se lo conoce informalmente, se gestó luego de que Al Lowe convenciera a Ken Williams, presidente de Sierra On Line, de invertir en una nueva versión de **Softporn Adventure**, una aventura de texto lanzada en 1981 por la empresa. Lowe, entonces, usó los puzzles y la esencia del argumento de Softporn Adventure, agregando chistes propios y, por supuesto, a **Larry Laffer**, una de las claves del éxito de la serie.
El juego salió sin presupuesto para publicidad, y la mayoría de las principales tiendas y cadenas especializadas –entre estas Radio Shack– se negaron a venderlo, creyéndolo inapropiado para sus clientes. Al principio, **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** vendió sólo 4.000 copias. "Fue el producto peor vendido en la historia de Sierra –dijo Al Lowe echándole la culpa a las tiendas por el fracaso–. Pensé: 'bueno, acabo de arruinar mi vida'". Y podría haber sido cierto; Al estaba trabajando a porcentaje de ventas y había invertido gran parte de su tiempo en el juego. Pero, poco a poco y gracias al boca en boca, el título comenzó a venderse a cifras exponenciales.
Para julio de 1988, era el tercer juego más vendido de los Estados Unidos, con 250.000 copias.



Larry Laffer

Larry Laffer es un programador virgen de 38 años. Es el personaje principal de la serie, y su motivación –tener sexo– proporciona el núcleo para el argumento de todos los juegos (salvo **Magna Cum Laude**, protagonizado por su sobrino). El *Leisure Suit* del título proviene del anticuado sentido de la moda de Larry, quien creía que el poliéster, las cadenas de oro y el pelo engominado lo hacían súper sensual.



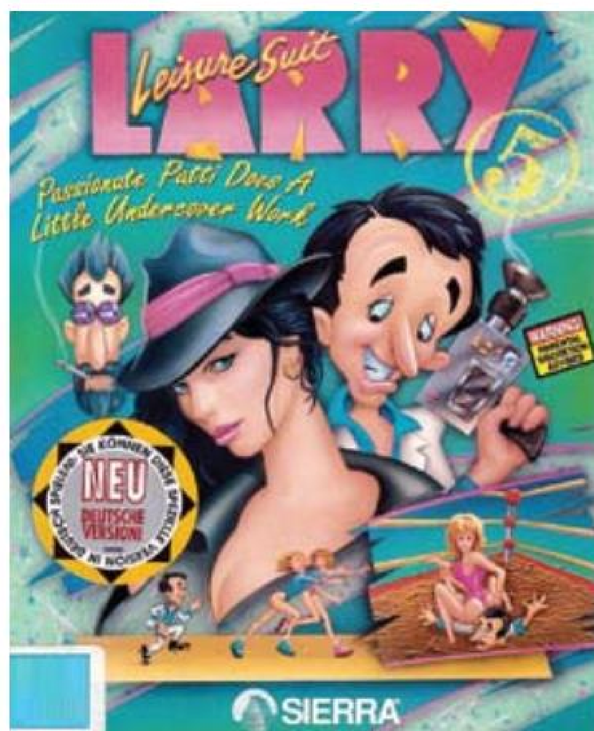
Passionate Patti

Patti es el "verdadero amor" de Larry; su primera aparición fue en **Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!** Patti es una pianista morocha y sensual que ganó protagonismo en este y los siguientes juegos de la serie, incluso como personaje jugable. Passionate Patti nació como un intento de contentar a las jugadoras de aventuras gráficas del momento, que eran muchas y encontraban en Larry un personaje querible. "De lo que no nos habíamos dado cuenta fue de que, al ser Larry un perdedor, las mujeres terminaron sintiéndose superiores la mayor parte del tiempo –aclaró Lowe por este cambio en la serie–. Eso hizo que las mujeres disfrutaran los juegos".



Secuelas

El juego tuvo seis secuelas: un *spin-off* (**Leisure Suit Larry's Casino**), una remake y varios packs compilatorios. Nótese que no existe una cuarta parte; la numeración de la serie salta del 3 al 5. Eso se debió a que Al Lowe la había pensado como una trilogía. "Me estaba muriendo de hambre. Mis hijos necesitaban zapatos –dijo Lowe en una entrevista–. El departamento de ventas vino a mí y me dijo: 'Haz otro Larry, esos juegos venden a lo loco'". Lowe se negó a hacer una cuarta parte, pero hizo algo mejor después de eso: una quinta.



Curiosidades



Debido a que el juego era sólo apto para mayores, incluía una **verificación de edad** que consistía en una serie de preguntas que solo los adultos podían contestar. Se salteaba fácilmente apretando Alt+X.



En 1998 se comenzó a desarrollar una octava parte, totalmente en 3D, llamada **Leisure Suit Larry 8: Lust in Space**. Se canceló luego de que Sierra cerrara su departamento de aventuras, debido a que el género estaba en franco declive.



La ausencia de una cuarta parte fue tomada en broma por Al Lowe en **Leisure Suit Larry 5**, dejando huecos argumentales inexplicables que remitían al juego inexistente.



En **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** jugamos como Larry Lovage, el sobrino de Larry Laffer. Laffer, sin embargo, aparece fugazmente en el juego y se lo ve más avejentado y patético.



Mafia

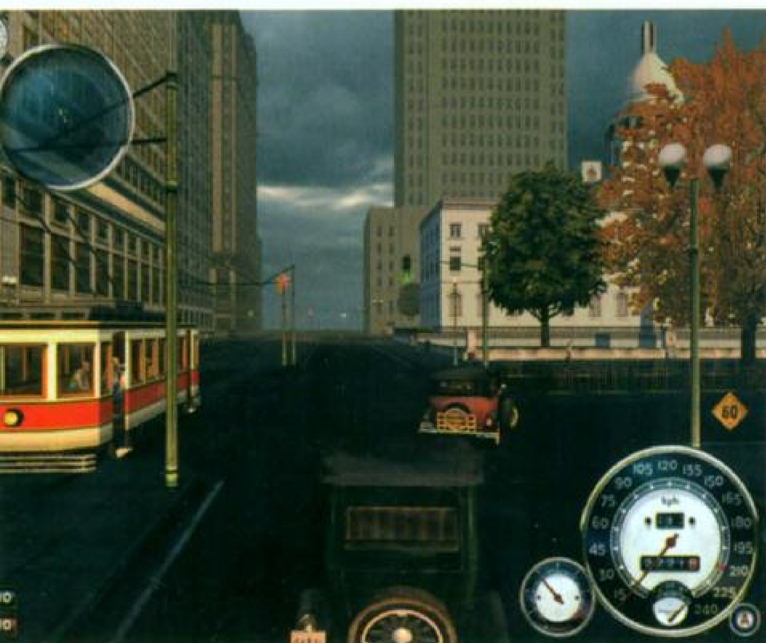
2K Czeck (**Illusion Softworks**, por entonces) fue la responsable del exitosísimo ***Hidden & Dangerous***, que desde 1999 marcó un hito en juegos multiplayer cooperativos. Un año después, comenzaron a circular las primeras imágenes de lo que iba a ser un juego ambientado entre 1930 y 1938 en una ciudad de los EE.UU., llamada *Lost Heaven* (Cielo Perdido). Prometían grandes dosis de acción y manejo, además de gráficos asombrosos para la época, y lo más increíble: una ciudad en pleno funcionamiento con edificios foto realistas basados en construcciones reales, gran diversidad de autos y transporte público.

Historia

La trama se desarrolla como si fuera una película. Inicia en 1938, con el protagonista, **Tommy**, que parece arrepentirse de sus pecados y se cita con un detective, al que empieza a relatarle su historia.

Comenzamos como un simple taxista al que, por suerte o por desgracia, le toca llevar a unos gángsteres que están escapando. Cumplida la tarea, nos ofrecen un trabajo que sabemos peligroso y lo rechazamos. Pero, querámoslo o no, ya estamos bailando; tanto es así que recibimos amenazas, y nuestra herramienta de trabajo es molida a golpes de bate. Buscando ayuda y venganza, terminamos recurriendo a **Don Salieri**, a cuyos cómplices habíamos ayudado y por quienes estábamos en problemas.

Cumplida nuestra venganza, no nos queda más que aceptar el trabajo propuesto, que cambiará por completo nuestras vidas.





Mecánica de Juego

La estructura de todas las misiones es muy sencilla: conseguir armas y auto, manejar hasta el lugar indicado, llevar a cabo la tarea y luego volver a casa. Si bien a muchos les pareció un poco monótono el manejar de un lugar a otro sin que haya acción de por medio, los amantes del volante lo encontraron por demás reconfortante.

Una vez en el lugar donde ejecutar la misión, comienza la diversidad, ya que no hay dos iguales; son más de veinte en total –con dificultad creciente– para concluir la historia. Además del modo de juego principal, incluye dos modos para recorrer la ciudad libremente, uno de los cuales se habilita al finalizar el juego.

El engine **LS3D** soporta renderizado realista de grandes exteriores, sombras en tiempo real, deformaciones, animación facial, etcétera. Utiliza una vista en tercera persona, aunque el personaje no molesta a la hora de la acción, pues, en espacios muy reducidos, la cámara se acerca al protagonista y lo hace transparente. En cuanto a la inteligencia artificial de nuestros compañeros y enemigos, pareciera que no fue tomada muy en cuenta durante el desarrollo, pues presenta varias fallas. Sin embargo, no deja de ser un reto para los más experimentados jugadores.

Lost Heaven es una ciudad de aproximadamente 30 km^2 que incluye puentes, distintas zonas fácilmente reconocibles (barrio chino, italiano, zona comercial, puerto, etc.) y edificios principales que nos sirven de referencia a la hora de querer ubicarnos. Las texturas tienen diferentes matices según las zonas. Incluye treinta edificaciones con interiores de excelentes detalles a los que se puede ingresar: un aeropuerto, un banco, galerías, restaurantes, una iglesia y un museo son algunos de los más interesantes.



Cabe destacar que, a diferencia de algunos de los títulos salidos por entonces, ***Mafia*** no incorporó la sucesión de tiempo real, es decir, no hay amaneceres, atardeceres ni cambios climáticos. El clima y la hora están definidos de antemano al comenzar cada misión y no se alteran.

La cantidad de autos para elegir también es sorprendente: sesenta. Todos modelados en base a coches de la época. En cuanto al manejo, varía con cada modelo y tiene muchas características de simulador (falta la cámara interior con el tablero): se deforman con los golpes, pierden combustible si les pegan en el tanque y se les desinflan las ruedas si les dan en un neumático. Para los que no quieran problemas, se incluye la posibilidad de cambios automáticos y un limitador de velocidad –para evitar que la policía nos pare en cada esquina–.

CURIOSIDADES

Una de las misiones consiste en correr una carrera y, obviamente, ganarla. Lo que debería ser una diversión se convirtió en la tortura de muchos, que terminaron abandonando el juego sin poder concluirlo (o buscando la partida guardada con la carrera ganada) debido a su elevado grado de complejidad. Posteriormente, una actualización permitió configurar la dificultad.

Los ports a consola carecen del atractivo del original en PC, dado que –por la diferencia en capacidad de procesamiento de hardware– no se incluyó la actividad policial y los gráficos son poco detallistas.

Mods

Existen diversos mods, algunos de los cuales mejoran los gráficos, agregan armas y autos, cambian las épocas y agregan misiones, entre otras cosas.

Secuelas y remakes

A mediados de 2008, se encontraba en desarrollo ***Mafia 2.*** El nuevo juego, aparentemente, no tenía relación con los hechos de ***Mafia***.



Entre los cincuenta personajes incluidos, están algunos de los más importantes gángsteres de la ciudad y nuestros compañeros. Todos con sincronización de labios al hablar, gesticulación y texturas de alta definición. Las voces pertenecen a actores de TV, muchos de los cuales trabajaron en series como ***Los Soprano***.

La banda de sonido está basada en composiciones originales de la época y perfectamente sincronizada con la acción, agregando tensión o simplemente acompañando un paseo por la ciudad.

The Secret of Monkey Island



The Secret of Monkey Island fue la primera entrega de una serie de cuatro aventuras gráficas que siguen los infortunios de **Guybrush Threepwood**, un desafortunado joven que quiere convertirse en pirata. Para lograrlo, deberá derrotar al fantasma pirata **LeChuck**, ganarse el amor de la gobernadora **Elaine Marley** y develar el misterio de la Isla de los Monos.



Los primeros dos juegos (*The Secret* y *LeChuck's Revenge*) fueron creados por **Ron Gilbert**, **Tim Schafer** y **Dave Grossman**. La ausencia de estos creativos marca una diferencia en el humor de las primeras dos entregas con las dos últimas. Gilbert quiso comenzar el juego en 1988, al culminar *Maniac Mansion*, pero la producción se demoró ante el título *Indiana Jones y la Última Cruzada*.
Gilbert escribió la historia inicial, y Schafer y Grossman aportaron con la programación y dos tercios de los diálogos. El arte del juego fue creado por **Steve Purcell** y **Mark Ferrari**, y la banda de sonido fue compuesta en formato MIDI por **Michael Land**. El autor **Orson Scott Card** hizo su aporte escribiendo los insultos para la sección de pelea con espada.
Más allá de su particular (y excelente) humor, *Monkey Island* se destacó por su estilo de juego amigable, en el que era imposible morir (a excepción de un *easter egg*) o quedarse trabado sin retorno. La interfaz original tenía doce posibilidades de acción, en tanto la versión de CD (lanzada en 1992) contaba con nueve (eliminando verbos no tan usados como "encender" y "apagar").

Las primeras tres entregas de *Monkey Island* se codificaron con **SCUMM** (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), que es tanto un lenguaje de programación como motor de juego. La versión original fue escrita por **Aric Wilmunder** y Ron Gilbert en 1987 y, como sus propias siglas lo indican, fue creado inicialmente para *Maniac Mansion*. A partir de entonces, ha sido utilizado en varias de las aventuras gráficas de LucasArts hasta 1998, año en que cambiaron al sistema **GrimE**. Más allá de las versiones conocidas de SCUMM, existe el **ScummVM**, un software que permite montar todos juegos programados con SCUMM en computadoras modernas (en las que, de otra manera, los juegos no podrían cargarse correctamente).

The Secret of Monkey Island fue lanzado originalmente en un disco flexible para **Atari ST**, **Macintosh** y **PC**, usando gráficos EGA. Unos meses después, se lanzó una versión de PC con gráficos VGA, y una para **Amiga** con EGA para los personajes y VGA para los fondos. También se incluyó una versión para **Sega CD** que padeció largos tiempos de carga y no tuvo buen desempeño comercial. Desde entonces, los juegos de *Monkey Island* se limitaron a las computadoras, saliendo nuevamente para consolas con la cuarta entrega, en el año 2000.



Monkey Island 2: La venganza de LeChuck

LeChuck's Revenge fue lanzado en 1991 para PC, Macintosh y Amiga. Fue desarrollado, nuevamente, por Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman.
LeChuck, cuyo fantasma fue derrotado en la primera entrega, vuelve al ruedo cual zombi gracias a la magia vudú. Guybrush deberá volver a derrotarlo mientras busca el legendario tesoro **Big Whoop** (y mientras sigue intentando conquistar a la gobernadora Marley). Con un final entre sorpresivo y ambiguo, se considera como el mejor juego de toda la serie.

La Maldición de Monkey Island

Monkey Island volvió a ver la luz en 1997 de la mano de **Jonathan Ackley** y **Larry Ahern** (quienes habían trabajado en *Full Throttle*). Fue el último juego en utilizar el motor SCUMM, y el primero en usar voces actuadas y gráficos de estilo caricaturesco. Otro cambio fue la interfaz de acción, que reemplazó los verbos en la base de la pantalla por un ojo (para mirar), una mano (para agarrar, empujar, usar) y un pico (para hablar) Fue lanzado en CD solamente para Windows, aunque puede utilizarse en Macintosh con el ScummVM.
La historia retoma, de una manera extraña, el final de *MI2*, mostrando a un Guybrush a la deriva sobre un autito chocador sujeto por globos de helio. En esta ocasión no hay tesoros o secretos, sino que nuestro héroe debe deshacer una maldición que él mismo causó en su adorada Elaine.
Aunque goza de creatividad, humor y sigue la línea de sus anteriores entregas, la ausencia de Gilbert y Schafer es más que notable.

Escape de Monkey Island

La última entrega de la serie, desarrollada por **Sean Clark** y **Michael Stemmle** (quienes previamente trabajaron en *Sam & Max Hit the Road*), fue lanzada en el año 2000 para Windows, Macintosh y **PS2**. A diferencia de sus antecesores, utiliza el motor GrimE (de *Grim Fandango*) que se opera con teclado (o joystick) en vez de mouse.
Guybrush y su flamante esposa Elaine descubren un oscuro complot para eliminar a los piratas y hacer de las Islas del Caribe un sitio turístico. Guybrush debe desmantelar esta conspiración encontrando un talismán vudú conocido como el **Ultimate Insult**.

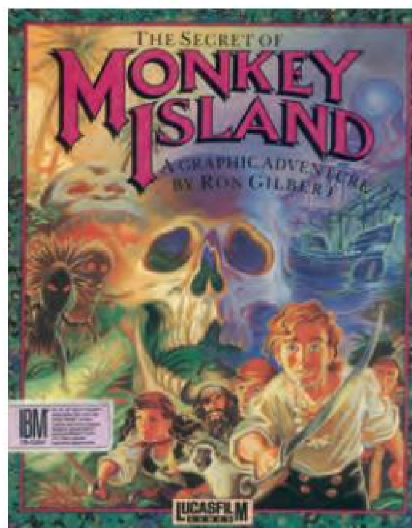
Nota: Aun con cuatro entregas, el verdadero "secreto" de *Monkey Island* nunca fue revelado. Gilbert niega que el final de *MI2* sea el verdadero secreto y comenta que quizás algún día lo revele, si hace una quinta entrega de la serie.

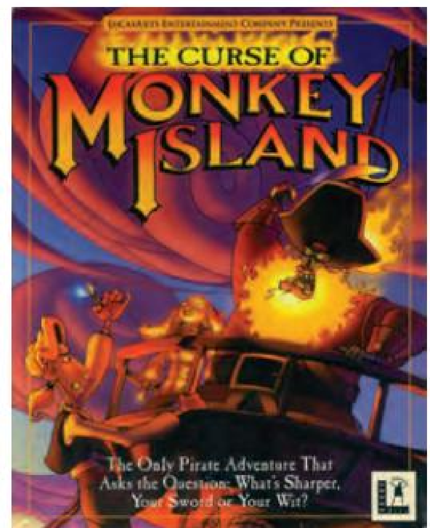
Curiosidades

Entre los muchos y originales chistes de *El Secreto de Monkey Island*, hubo uno que la mayoría no pudo entender. En la versión original, en una parte del juego hay un tocón en el bosque en que Guybrush dice que lleva a un laberinto de cavernas. Si se presiona la acción "mirar" muestra una captura de pantalla de las catacumbas de *Indiana Jones y la última cruzada*. Pero si uno intenta meterse en el tocón, el juego pide que insertemos consecutivamente el "disco#23", "disco#47" y "disco#98". Claro que el juego sólo tenía 8 discos floppy, y muy pocos entendieron el chiste y llamaron para reclamar. Por eso la broma se removió en la versión para CD. Sin embargo, en *Monkey Island 2*, cuando llamamos por el teléfono del bosque al servicio técnico, se nos permite preguntar: "¿Quién pensó en ese estúpido chiste del tocón?" a lo que el operador contestará: "Estoy cansado de escuchar sobre ese maldito tocón. ¿Tienes idea de cuántas llamadas al DÍA recibo por eso?"… El humor de *MI* en su máxima expresión.

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? Gilbert manifestó en su blog su desagrado sobre las similitudes entre *Monkey Island* y la película *Piratas del Caribe*. En tanto **Disney** argumentó que Ron se había basado en la atracción homónima de Disneylandia para hacer su juego. Pero Gilbert enfatiza que su inspiración vino del libro *On Strager Tides* de Tim Powers. Sea cual sea el caso, las casitas flotantes de *At World's End* son demasiado reminiscentes al habitáculo de **Mojo** en *MI2*.







Serious Sam

The First Encounter

Croteam, una compañía Croata, comenzó a desarrollar en 1996 un motor gráfico de avanzada, que fuera denominado *Serious Engine*. Como particularidad, el engine podía dibujar escenarios de enorme amplitud, hasta el mismo horizonte, en tanto movilizaba en pantalla hordas de enemigos atacando desde todas direcciones. Hordas, manadas, estampidas de criaturas, desde pequeñas como sapos hasta gigantescas como edificios de 20 pisos. En 2001 salió a la venta, en un formato económico, **Serious Sam: The First Encounter**, el primer juego hecho con el engine, multipremiado por numerosos medios especializados como el First Person Shooter del año.



Historia

A fines del siglo XXI, se hallaron los restos de una muy antigua civilización pero con avances tecnológicos increíbles. Gracias a esto la raza humana logró expandirse a través del universo.
Lamentablemente, en 2104 una especie amorfa de otra dimensión atacó a la floreciente raza humana. Las criaturas aparecían de la nada como una lluvia repentina, arrasando todo. En las incontables batallas que sucedieron, un hombre se destacó sobre todos, uno que no dudaba en descargar sus armas y aplastar la cabeza de cientos de criaturas, herido miles de veces pero siempre en pie para masacrar hasta el último enemigo. **Serious Sam** se volvió una leyenda, el más poderoso guerrero de la humanidad.

A pesar de todo, el enemigo era implacable, tarde o temprano se perdieron todas las batallas, quedando los pocos sobrevivientes recluidos en nuestro planeta natal, la Tierra, encarando la aniquilación.

Los más altos entes del gobierno mundial se reunieron en un intento desesperado por hallar una solución, y como último recurso se decidió usar un artefacto hallado entre los restos de la antigua civilización, el "Time Lock". Una máquina diseñada para transportar a través del tiempo a un solo hombre, ni más, ni menos, con el objetivo de detener todo antes de que sucediera. La elección del "hombre" que salvará a la humanidad es más que obvia.

El juego

Serious Sam usa intensivamente todas las propiedades del *Serious Engine*, niveles inmensos con cientos de criaturas atacando sin dar respiro al jugador. No se caracteriza por tener que resolver complejos rompecabezas, sino por inyectar una oleada tras otra de incontables enemigos en un recorrido por el antiguo Egipto, tratando de llegar hasta las mismísimas pirámides y destruir al malo de turno.
Sam cuenta con una computadora insertada en su cerebro llamada Netricsa (NEuro-TRonically Implanted Computer Situation Analyser), en donde se almacena toda la información de las criaturas, niveles e historia, además de dar concejos sobre cómo enfrentar a ciertos enemigos o mostrar el mapa de la zona.

Curiosidades



Serious Sam: The First Encounter es famoso por tener el "boss" o jefe final más enorme de la historia. La altura de Sam es la mitad de la altura *de la pata* del monstruo, un gigantesco demonio más alto que la mismísima Pirámide de Gizeh.



Serious Sam

The Second Encounter



En febrero de 2002, Croteam sacó a la venta la continuación, con el mismo *Serious Engine* pero con el agregado de nuevos enemigos, armas y mapas.
La historia comienza donde termina la primera parte: Sam había logrado abandonar el planeta en el platillo volador del malo de turno. Pero colisiona contra un trineo navideño pilotado por los programadores del juego, lo que ocasionó que la nave de Sam volviera a caer a La Tierra, pero esta vez en América del Sur, en la época de los Mayas. Sam debe buscar una nueva nave, el problema es que se encuentra en un lugar y tiempos diferentes. Así que inicia un largo viaje que lo llevará a la Mesopotamia y finalmente a Europa en la época medieval, donde deberá luchar contra otro malo de turno, donde finalmente y luego de encontrar la nueva nave y el *Santo Grial* emprenderá el viaje al planeta de los invasores.

Serious Sam II

Croteam lanzó luego una versión mejorada de su motor gráfico con el nombre de *Serious Engine 2*, al mismo tiempo que lanzó **Serious Sam II**. Este incluía la posibilidad de utilizar texturas de alta resolución, efectos de refracción, iluminación y *gloom* entre otras bondades. Incluía un poderoso editor llamado *Serious Editor 2*, con la habilidad de importar objetos de programas 3D, editar animaciones, mallas y multitud de herramientas.
Sam en esta ocasión deberá responder ante un comité extraterrestre que le pide recolectar cinco medallones con los que podrán destruir finalmente a la raza alienígena que viene molestando desde la primera parte.



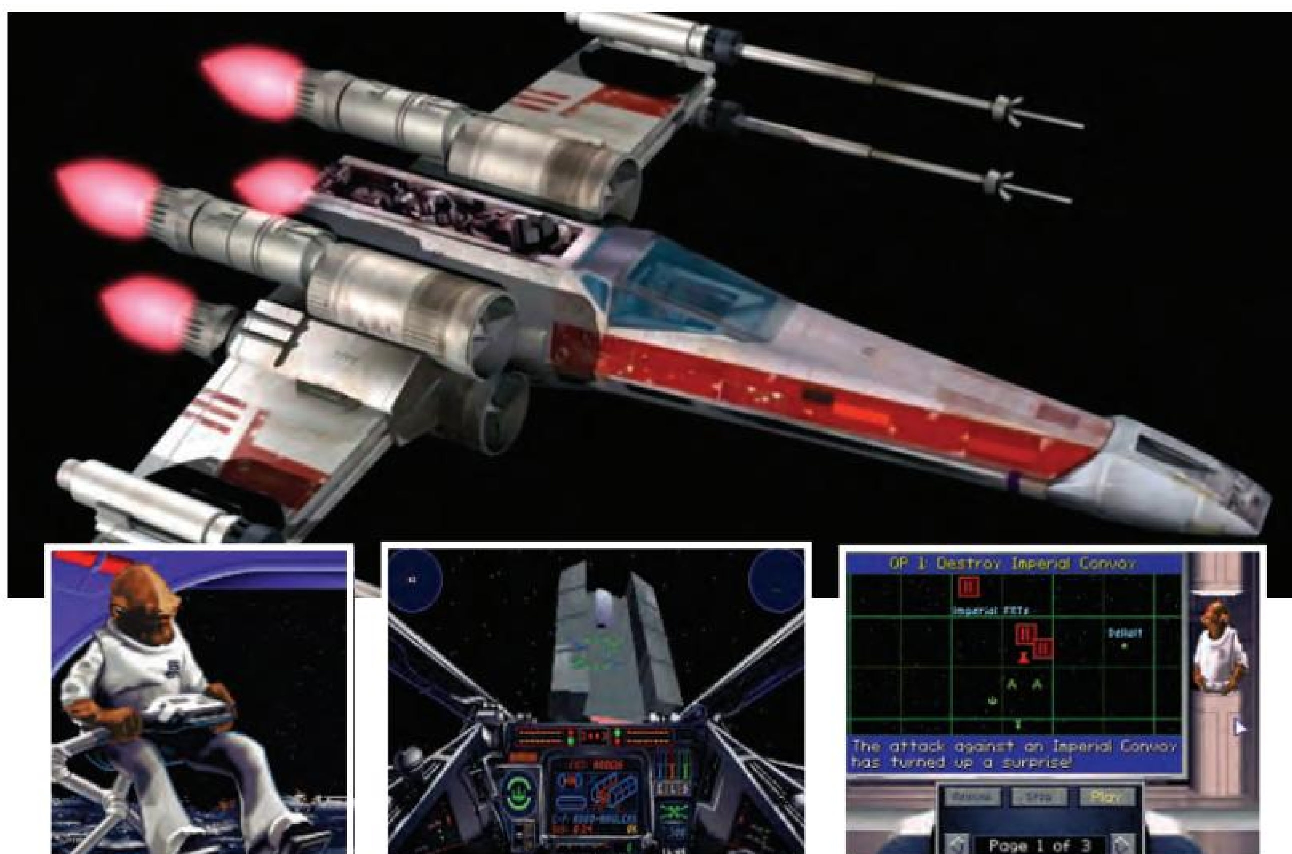
Publicación

2001 - Serious Sam: The First Encounter
2002 - Serious Sam: The Second Encounter
2002 - Serious Sam (para Xbox)
2004 - Serious Sam: Gold Edition (incluye una expansión llamada Dark Island)
2004 - Serious Sam: Next Encounter (expansión exclusiva para GameCube y PS2)
2004 - Serious Sam Advance (para Game Boy Advance)
2005 - Serious Sam II
2008 - Serious Sam III



Desarrollado: Totally Games **Publicado:** LucasArts **Género:** Simulador de combate espacial
Año: 1993 **Sistema:** PC

Star Wars: X-Wing



Videojuego desarrollado por la empresa **Totally Games** y publicado por **LucasArts** en el año 1993. Este juego fue el primero de la saga *Star Wars* en ser lanzado para la plataforma **DOS**, y el primero de los que luego llevaron *X-Wing* como nombre. En su momento, el juego se diferenció de otros simuladores existentes gracias a que poseía un verdadero motor gráfico en 3D, en vez de usar *bitmaps* (como era en el caso de **Wing Commander**).

La historia presente en el juego mantiene un paralelismo con los hechos ocurridos en la primera película de *Star Wars*, asistida por escenas que fueron creadas completamente a mano y por una buena cantidad de diálogo narrado. El tipo de misiones era muy variado, desde el clásico combate contra **TIE Fighters** imperiales hasta misiones de escolta y reconocimiento, llegando a la intervención en la Batalla de Yavin y la destrucción de la mismísima **Death Star**.

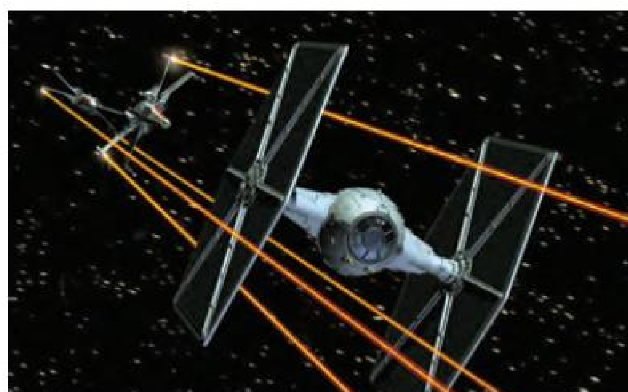
A pesar de lo que indica el nombre, el **X-Wing** no es el único caza que puede ser volado en el juego. Algunas misiones involucran pilotear tanto **A-Wings** como **Y-Wings**, lo que obliga al jugador a adaptarse a cada tipo de nave, reasignando recursos tales como poder para los escudos, propulsores y armas láser. Al mismo tiempo, en caso de que se vuele junto a un escuadrón, el jugador puede darle órdenes (si bien limitadas) a sus compañeros de vuelo.

El total de misiones en el juego es de treinta y ocho, con dos campañas de doce misiones y la última de catorce. La primera campaña, conocida como "A New Ally", lleva al jugador a través de diferentes conflictos hasta su desenlace con la detonación de una bomba nuclear a bordo del destructor imperial **Invincible**. La segunda campaña lleva el nombre de "The Great Search", y está mucho más enfocada en protección y escolta, concluyendo con la partida de la princesa **Leia** con los planes de la Death Star a bordo del **Tantive IV**, que no es otra que la corveta que aparece al inicio de *Episodio IV*, abordada por **Darth Vader**. La campaña final, "The Gathering Storm", demuestra más tendencia hacia el combate y el enfrentamiento, desembocando en la Batalla de Yavin y la destrucción de la Death Star. En este punto, el jugador toma el rol de **Luke Skywalker**, lanzando los torpedos a través del tubo de escape.

El juego tuvo dos expansiones, *Imperial Pursuit* y *B-Wing*, además de ser re-lanzado en varias ediciones: Una edición limitada que contenía el valioso texto conocido como *The Farlander Papers*, el *Collector's CD-ROM, X-Wing Collector Series Edition*, y la denominada *X-Wing Trilogy*.

Star Wars: TIE Fighter

Este juego, cuyo nombre evoca al famoso caza estelar de *Star Wars*, se considera secuela de *X-Wing*, lanzado un año antes, y es el primero en colocar al personaje del lado del **Imperio Galáctico**. Las mejoras en comparación con su antecesor radicaron principalmente en los gráficos, con un motor rediseñado para soportar el llamado Sombreado Gouraud, mejorando la apariencia de objetos con una cantidad baja de polígonos. En cuanto al juego en sí, se agregaron más naves; los diálogos en los reportes de misión eran más ricos; y se incluyeron objetivos secretos dentro de las misiones, lo que incrementaba su rejugabilidad.









La trama de *TIE Fighter* fue tal vez lo que más atrajo a los jugadores, ya que tenían oportunidad de volar para el Imperio Galáctico. Pero en vez de interpretar a un piloto despiadado y maligno, en realidad se plantea que el protagonista (al igual que sus compañeros) vive con el miedo constante de fracasar en una misión, lo que llevaría a tener que rendir explicaciones tanto a sus terroríficos superiores como al mismísimo **Darth Vader**.

El total de las misiones llevaba al jugador a través de siete sistemas estelares, comenzando poco después del escape rebelde en el sistema **Hoth**, equivalente al inicio de *Episodio V*. En muchas de las misiones posteriores, el jugador cumple el rol de policía y defensor del orden, pero al mismo tiempo debe enfrentarse en diferentes ocasiones a las fuerzas rebeldes. Hacia el final del juego, la historia revela la existencia de ciertas fuerzas dentro del Imperio que planean un golpe de estado, junto con el asesinato del emperador **Palpatine**; y el jugador debe evitar esto, contando con Darth Vader como compañero de vuelo.

Al igual que su antecesor, *TIE Fighter* tuvo dos expansiones y varios relanzamientos. Entre los ítems más importantes, se destacaba la existencia del texto llamado *The Stele Chronicles*, una especie de equivalente imperial a *The Farlander Papers*. La expansión del juego conocida como *Defender of the Empire* incluyó misiones a través de tres sistemas más. La versión *TIE Fighter Collector's CD-ROM* entregó gráficos con una resolución mejorada, y la inclusión de la segunda expansión: Enemies of the Empire. Las otras dos apariciones del juego fueron en *X-Wing Collector Series*, y en *X-Wing Trilogy*. El valor del juego entre los fans y los seguidores de simuladores se ha mantenido muy alto con el paso del tiempo, al punto que varias publicaciones lo han considerado como uno de los mejores juegos de la historia y, probablemente, el mejor de toda la saga *Star Wars*.

Winning Eleven

Winning Eleven es un simulador deportivo de fútbol publicado por la empresa japonesa **Konami** para la consola **PlayStation** en el año 1995. Creado por **Shingo Takatsuka**, comenzó como un proyecto sencillo y con un presupuesto limitado; sin embargo, su novedoso motor gráfico y un innovador modo de juego lo colocaron por encima de sus competidores en el país nipón.

Las primeras versiones no contaban con ninguna licencia oficial, por lo que los jugadores tenían nombres ligeramente alterados de sus contrapartes reales. Esta decisión fue cuestionada en el mercado americano y en menor medida en el mercado europeo, en donde el juego no tuvo el éxito de Japón.

A medida que adquiría popularidad, Konami fue comprando licencias y lanzando al mercado una versión actualizada periódicamente. Gracias a esta medida, *Winning Eleven* se afianzó en el mercado europeo y posteriormente en el americano bajo el nombre de *Pro Evolution Soccer*.







Master League

Gran parte de la popularidad de la serie *Winning Eleven* se debió a un innovador modo de juego que se mantuvo desde la primera entrega de 1995 hasta su última versión. Este modo, llamado Master League, consiste en tomar el control de un equipo de segunda división, conformado por un plantel mediocre, para llevarlo a la victoria. A medida que el equipo gana los encuentros, obtiene puntos con los que puede adquirir jugadores de otros equipos y así conformar un plantel competitivo para poder ganar el campeonato (la estructura de la liga es similar a la Champion's League).

A medida que evolucionaron los *Winning Eleven*, la Master League fue adquiriendo mayor profundidad y convirtiéndose en un estandarte de la serie.

Frente a la respuesta positiva del público, otros desarrolladores de juegos futbolísticos se vieron obligados a incluir algún modo similar para mantener la competitividad.

Licencias

Konami cuenta hoy en día con la gran mayoría de las licencias de la **FIFA**, incluyendo a todos los seleccionados nacionales que compiten a nivel mundial. También posee todos los derechos de la liga de Italia, Francia, España, Holanda, Alemania y la Premier League. También posee algunos derechos parciales de otros equipos del mundo, entre ellos **Boca Juniors** y **River Plate**.





Gameplay vs. Gráficos

Si bien la popularidad de la serie *Winning Eleven* es mundial, los mercados norteamericano y de algunos lugares de Europa todavía se encuentran disputados con el competidor directo de la serie, *FIFA*, de **EA Sports**. A diferencia del juego de Konami, este juego apostó fuerte a lograr la superioridad gráfica. Esta decisión, junto a una fuerte inversión en licencias desde un comienzo, había posicionado a *FIFA* como el preferido en los hogares americanos hasta hace pocos años. Konami aceptó esta superioridad gráfica, pero aseguró que su objetivo principal siempre fue perfeccionar la jugabilidad y que continuaría siendo la premisa de la serie en el futuro.
La empresa japonesa se mostró entusiasmada con la generación de consolas predominante en 2007, porque asegura que permitirá llevar el *gameplay* y la inteligencia artificial de la serie a un nivel superior.

Modding

Desde sus comienzos, el juego incluyó un editor que permitía a los usuarios crear contenido personalizado, desde editar jugadores hasta crear banderas y logos de equipos. Estos cambios podían ser guardados en un "option file" (archivo de opción) en cualquier memory card. Los fanáticos supieron explotar esta herramienta y una gran cantidad de archivos fueron creados y distribuidos por distintos medios. Ligas enteras de países como Argentina y Brasil fueron creadas con gran detalle, así como versiones traducidas a idiomas minoritarios. Estas modificaciones personales no son consideradas ilegales, pero si su comercialización. Konami adoptó rápidamente una medida de seguridad para detener esta piratería y optó por encriptar gran parte de la información. Esto no detuvo a la gran comunidad de fanáticos y los archivos modificados todavía abundan en la red.

Versiones

Winnig Eleven se encuentra actualmente en su decimosegunda versión, y cuenta con más de 20 títulos oficiales. Si bien la serie comenzó para la consola PlayStation, más adelante se expandió hacia todas las consolas (portátiles también) y **PC**.



Además de las versiones mundialmente conocidas, Konami lanzó en Japón y Corea una versión especial de cada *Winning Eleven* con las ligas de aquellas naciones, que tuvieron un importante impacto en los países orientales. También existen dos versiones de Arcade de la serie, pero que no alcanzan el nivel de los de consola y tampoco cuentan con la mayoría de las licencias, por lo que su éxito fue menor.

CRONOLOGÍA

Edición	Año	Plataforma
Winning Eleven	1995	PS
Winning Eleven '97	1996	PS
Winning Eleven 3	1998	PS
Winning Eleven 4	1999	PS
Winning Eleven 5 / Pro Evolution Soccer	2001	PS2
Winning Eleven 6 / Pro Evolution Soccer 2	2002	PS2
Winning Eleven 7 / Pro Evolution Soccer 3	2003	PS2 / PC
Winning Eleven 8 / Pro Evolution Soccer 4	2004	PS2 / Xbox / PC
Winning Eleven 9 / Pro Evolution Soccer 5	2005	PS2 / Xbox / PSP / PC
Winning Eleven 10 / Pro Evolution Soccer 6	2006	PS2 / Xbox 360 / PSP
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	2007	PS2 / Xbox 360 / DS / PSP / PC
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	2008	PS2 / PS3 / Wii / X360 / PSP / PC